



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de un cómic para enseñar sobre una fecha histórica del Ecuador

Trabajo de titulación previo a la obtención
del título de Diseñador Gráfico

Autor:

Kevin Brian Vivar Torres

CI: 0105970339

kevin.vivar.torres@gmail.com

Director:

Dis. Adriana Lucía Quizhpi Salamea Mg.

CI: 0104432679

Cuenca, Ecuador

14-diciembre-2020



Resumen

El cómic es un medio de comunicación ilustrada sobre una historia real o ficticia, que puede incluir temáticas sociales o políticas que provocan sensaciones y emociones al lector a través de diversos elementos.

El siguiente proyecto de titulación se centra en el diseño y desarrollo de un cómic book, usando características y elementos propios de esta forma narrativa, para generar y dar a conocer a las actuales generaciones hechos históricos del Ecuador.

Haciendo uso de la metodología propuesta por Scott McCloud y otras herramientas de diseño del cómic, se desarrolló el comic book denominado "Saga Sucre".

Palabras clave

Cómic. Ilustración. Guión. Historia. Batalla de Pichincha.



Abstract

The comic is a means of communication illustrated about a real or fictional story, which can include social or political themes that provoke sensations and emotions to the reader through various elements.

The next degree project focuses on the design and development of a comic book, using features and elements of this narrative form to generate and publicize the current generations of historical events in Ecuador.

Using the methodology proposed by Scott McCloud and other comic design tools, the comic book called "Saga Sucre" was developed.

Keywords

Comic. Illustration. Screenplay. History. Battle of Pichincha.



ÍNDICE

Resumen	02
Abstract	03
Dedicatoria	09
Agradecimientos	10
Introducción	11
Objetivos del proyecto	12
General	
Específicos	

Capítulo 1 - Bases Conceptuales

1.1 El Cómic	15
1.1.1 Definición del cómic	16
1.1.2 El cómic en el Ecuador	17
1.1.3 Características del cómic	19
1.1.4 Elementos del cómic	21
1.2 Recursos Didácticos	29
1.2.1 Ventajas y desventajas	30

1.3 Historia del Ecuador	31
1.3.1 Fechas relevantes de la historia ecuatoriana	33
1.3.2 Sondeo sobre fechas históricas del Ecuador	34
1.3.3 Selección de fecha histórica ecuatoriana	38
1.3.4 Batalla de Pichincha	39
1.4 Metodología de Scott McCloud	41

Capítulo 2 - Análisis y Creación

2.1 Idea	45
2.1.1 Storyline	45
2.1.2 Sinopsis	46
2.1.3 Estructura	48
2.1.4 Guión	49
2.1.5 Storyboard (Thumbnails)	50
2.2 Bocetaje	51
2.2.1 Diseño de personajes	53
2.2.2 Diseño de escenarios	57



Capítulo 3 - Propuesta Gráfica

3.1 Propuesta	61
3.1.1 Sistema cromático	61
3.1.2 Rotulación	65
3.1.3 Cubierta	66
3.1.4 Encabezado	67
3.2 Editorial	68
3.2.1 Sistema editorial	69
3.2.2 Formato	71
3.2.3 Retícula	72
3.2.4 Tipografía	73
3.3 Impresión	75
3.4 Prototipo	76
3.5 Feedback	80
Conclusiones y recomendaciones	82
Referencias bibliográficas	83

Índice tablas y figuras	86
Anexos	93



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio
Institucional

Kevin Brian Vivar Torres en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño de un cómic para enseñar sobre una fecha histórica del Ecuador", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 14 de diciembre de 2020

Kevin Brian Vivar Torres

C.I.: 0105970339



Cláusula de Propiedad Intelectual

Kevin Brian Vivar Torres, autor/a del trabajo de titulación "Diseño de un cómic para enseñar sobre una fecha histórica del Ecuador", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 14 de diciembre de 2020

Kevin Brian Vivar Torres

C.I.: 0105970339



SALGA
SUCRE



Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi madre y hermanos, quienes siempre me apoyaron y creyeron en mis aptitudes y habilidades. A mis abuelitos, Alicia y Rodrigo, por su amor, consejos y enseñanzas que me siguen brindando día a día.



Agradecimientos

Agradezco a mi madre por educarme y guiarme para ser la persona que soy; a mis hermanos por apoyarme a lo largo de mi carrera; a mi familia por los consejos y cariño que me han dado; a mis amigos por estar junto a mí cuando los necesitaba; a mis queridos compañeros y gente que conocí durante la gran carrera de diseño gráfico.

A mi directora de tesis Adriana por su apoyo, ánimos y guía a lo largo de este proyecto. Y finalmente a mis maestros, quienes supieron inculcarme el amor al diseño. Gracias Macarena, Ismael, Reynel, Daniel, Galo.



Introducción

El siguiente proyecto de titulación se centra en el diseño y desarrollo de un cómic book, usando características y elementos propios de esta forma narrativa, para generar y dar a conocer a las actuales generaciones hechos históricos del Ecuador.

Como primer punto nos vamos a enfocar en la recolección de información que nos ayudará a definir las bases conceptuales para el desarrollo del proyecto, de igual manera se realizará una investigación a fondo sobre datos y hechos históricos del Ecuador para definir las características que puede tener la historia. Otro punto importante será la recolección de información mediante encuestas al público objetivo, las mismas que se tabularán y analizarán para iniciar el proceso de elaboración del prototipo.

Luego de definir la historia a realizar y las bases metodológicas, se iniciará con el proceso de ideación, en el que se involucraría la metodología de Scott McCloud y se desarrollarán los 4 primeros pasos para la elaboración del guión y el cómic final.

Al concluir con los dos últimos pasos en donde el cómic tomará forma, color, diagramación de textos en viñetas, etc. Dando así la culminación del proyecto con un prototipo final en el que se espera hacer una etapa de testeo con el usuario final para recibir un feedback y dar por concluido el proyecto de titulación.



Objetivos del proyecto

General

Diseñar un producto editorial tipo cómic usando metodologías narrativas e ilustrativas, con la finalidad de incentivar y dar a conocer la historia del Ecuador a adolescentes entre 14 y 17 años de edad.

Específicos

- Analizar al público objetivo mediante la recolección de datos e interacción, para determinar cuánto conocen sobre acontecimientos históricos ecuatorianos.
- Analizar las características y procesos de elaboración de cómics y definir las técnicas a utilizar.
- Diseñar y producir un cómic sobre un acontecimiento histórico ecuatoriano.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Capítulo 1

Bases Conceptuales



El primer capítulo se refiere a la etapa de recolección de información, donde los datos se utilizarán como base para la elección y elaboración del cómic. Es una revisión bibliográfica que tiene como finalidad asentar las bases conceptuales del proyecto, así como dar un vistazo sobre los recursos didácticos y varios conceptos que se aplican en el cómic.

1.1 El Cómic

El cómic es un medio de expresión y comunicación de la cultura contemporánea, muchos autores como Bonet, Guiral y Pons Moreno, dicen que el hombre desde sus inicios contaba historias a través de imágenes como por ejemplo las pinturas rupestres, jeroglíficos egipcios, tapices medievales, manuscritos ilustrados, etc. Estas formas se pueden considerar cómics.

Con el auge de la imprenta en 1446 se facilitó la producción de cómics cortos y sencillos (imagen con una frase) luego con la llegada de la litografía en 1796, se inició la reproducción de cómics o solo dibujos de forma masiva que llegaba a todos los públicos posibles.

En la primera mitad del siglo XIX, destacan pioneros como Rodolphe Topffer (1799-1846) considerado el padre de la historieta moderna (Fig. 01); pero será en la prensa como primer medio de comunicación de masas, donde más evolucione la historieta, primero en Europa y luego en Estados Unidos donde se implanta definitivamente el globo de diálogo, gracias a series cómicas y de grafismo caricaturesco (Casas, 2014).

El cómic es un producto cultural, histórico o personal, es una forma artística y literaria. Para muchos fue y es una forma de expresión que está en la cultura popular, sirve para que niños, jóvenes y adultos lo tengan como un entretenimiento y hasta como un medio de instrucción. Es por ello que "Los cómics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario" (Gubern, 1972).

Es por eso que el cómic es una buena alternativa como recurso didáctico ya que combina lo escrito con imágenes; y de ahí su importancia en el mundo perceptivo y cognitivo de los estudiantes.



Figura 01. Imagen. Tira cómica de Rodolphe Töpffer (1842).



1.1.1 Definición del cómic

Hay muchos autores que han definido el cómic, dependiendo de la época, sociedad y el sistema. Aquí expongo algunas definiciones que considero son de mayor importancia:

De acuerdo a la definición de la Real Academia Española, el cómic es una "serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia".

Umberto Eco (1973) define el cómic como "un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores."

Mabel Manacorda de Rosetti (1976) opina que el cómic es "una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (Boom, crash, bang, etc.)".

Según Elisabeth K. Baur (1978) el cómic es "una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen".

Scott McCloud (1993) define al cómic como "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información, conocimientos u obtener una respuesta estética del lector".

Con lo expuesto podemos decir que el cómic es un medio de comunicación donde se cuenta historias y sucesos con imágenes y textos.

Los cómics pueden realizarse sobre papel o como hoy en día de forma digital (webcomics). Existen varios tipos de formatos: tiras cómicas, una página, una revista o un libro en donde se narran historias completas que se desarrollan en volúmenes o en una recopilación de historias cortas.

1.1.2 El cómic en el Ecuador

La creación y producción del cómic en el Ecuador llegó un poco tarde, a diferencia de otros países, se cree que inició con el periódico, principalmente en la época de la revolución liberal en 1895. En Quito, entre los años 1900-1950 los artistas plásticos eran los encargados de elaborar los primeros cómics. Santibáñez (2012) comenta que “en esta época todavía no se ve mucho el uso de globos de texto, de onomatopeyas, ni de signos cinéticos para expresar el movimiento de los personajes”.

El 8 de diciembre en Quito sale en circulación una revista denominada “caricatura” (1918-1924), bajo la dirección de Jorge A. Diez, con un estilo modernista en lo literario y artístico, además incorpora el grabado e ilustración en tinta china, recreando el Quito colonial. Para 1924, diario “el Universo” publica la serie de humor denominada “Saeta y Rafles” por Miguel Ángel Gómez. Entre 1944 y 1945, el diario “El Día” dio espacio para caricaturas internacionales y después para las locales, poniendo valor a la expresión de las opiniones.



Figura 02. Imagen. Tira cómica “Don Canuto” de Nelson Jácome (1961).

En 1961 Nelson Jácome crea la primera tira cómica nacional titulada “Don Canuto” (Fig. 02) publicada en la ciudad de Quito, después en los años 70 y 80 aparece “Cirilo, Bolón y Meloco” personajes creados por Luis Peñaherrera. En el año 1996 un ilustrador guayaquileño llamado J.D. Santibáñez, amante de los cómics, lanza su proyecto llamado “Ficciónica” y “Welcome to Guayaquil”, que obtuvo una buena aceptación, por este mismo tiempo Erika Álava, crea la primera revista subterránea del Ecuador llamado “Rocko Cómics”.

En 1997 aparece la primera revista virtual ecuatoriana (web comic) llamada "El Webo" por Alfredo Chaves y Wilo Aylión. En el 2000 una revista llamada "Lesparragusanada" por estudiantes universitarios de diseño gráfico, se lanza pero no obtiene mucho éxito, ese mismo año se crea un proyecto llamado "Fanzine" por el Guayaquil Comic Club, en donde aficionados publicaban sus trabajos por 25 dólares.



Figura 03. Imagen. Portada del cómic "Capitán Escudo" de ELE cómics (2016).

En el 2006 "Capitán Escudo" es creado por la editorial ELE comics, un superhéroe 100% ecuatoriano que con el tiempo se ha ido transformando (Fig. 03). Después en el 2010, el gobierno de Guayaquil lanza con el apoyo de otros países el cómic titulado "Manuela Sáenz y Simón Bolívar: Una batalla de amor", creado por Juan Carlos S. (Perú), Mauricio Gil (Ecuador) y Nelson Zuluaga (Colombia).

El cómic ecuatoriano ha hecho presencia gracias al esfuerzo de mucha gente que no tuvo temor a narrar historias o hacer parodias del convivir nacional mediante esta forma de hacer arte.

1.1.3 Características del cómic

El cómic tiene un carácter narrativo, un antes y un después de la viñeta que leemos, que se refiere a un presente. Es icónico verbal, que quiere decir, que los textos e imágenes poseen una relación en todo el cómic. Podemos mencionar las cinco características que señala J. L. Rodríguez Diéguez en su libro "El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza":

1. **El cómic en su narrativa marca los tiempos: presente, pasado y futuro, por medio de sus viñetas.** Utiliza también para marcar el ritmo temporal del flash-back y el flash-forward.



Figura 04. Imagen. Flashback del cómic "Scott Pilgrim" de Bryan Lee O'Malley (2012).

La analepsis (flashback) se utiliza narrativamente para alterar la secuencia cronológica en la historia, nos remite al pasado (Fig. 04). La prolepsis (flashforward) es un salto hacia adelante en el tiempo, después se regresa al presente.

2. **Utiliza lenguaje verbo-icónico** (elementos verbales e icónicos): utiliza textos de transferencia –cartuchos- con un fin de relevo (paso de un tiempo a otro) o de anclaje (paso de un espacio a otro). También utiliza textos diagonales (globos) y onomatopeyas.
3. **Recurre al uso de códigos específicos:** viñetas, globos, indicaciones de movimiento y expresiones gestuales (Fig 05).
4. **Es un medio de comunicación masiva.**
5. **Tiene una finalidad de distraer, aunque las necesidades sociales lo hacen más bien instructivo**, lo que significa que busca dejar una enseñanza.



Figura 05. Imagen. Viñeta del cómic "Bones" de Jeff Smith (1991).



1.1.4 Elementos del cómic

Will Eisner (2008) describe el estudio del cómic de la siguiente manera:

“El estudio del cómic se divide en dos partes, una es el instrumento narrativo y otra el ilustrativo, pero entre las dos se forma un lenguaje lexipictográfico, y para entender el modo de lectura de este, hay que conocer sus elementos”.

A continuación describiremos algunos elementos del cómic.

Elementos básicos de una página de cómic (Millidge, 2010) (Fig. 06)

1. **Página:** Unidad básica, constituye el lienzo total del dibujante de cómic.
2. **Sangre:** Cuando la ilustración se extiende hasta el borde de la página.
3. **Viñeta:** Unidad que contiene un único momento o imagen de la secuencia.
4. **Marco:** Elemento que define el borde de las viñetas.
5. **Calle:** Espacio que separa las viñetas entre sí.
6. **Márgenes:** Espacio que separa la ilustración del borde de la página.
7. **Bocadillo o Globo:** Contenedor de texto que indica discurso o pensamiento.
8. **Cartela:** Contenedor de texto que indica narración o texto distinto del discurso.



Figura 06. Imagen. Página del cómic "The Amazing Spider-Man" de Joseph Michael Straczynski (2003).

Lenguaje Visual

Es todo tipo de escenas a las que se les da características como: tiempo, ritmo, acciones, etc. Además "los cómics se comunican en un lenguaje basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público" (Eisner, 2008).

Dentro de los elementos del lenguaje visual en el cómic tenemos:

Viñeta

Es un escenario-temporal de la secuencia ilustrada en un marco cuya medida y forma dependerá del autor. Está muy relacionada al diseño de página es decir diagramación de cuadrículas, pues al igual que en las revistas, los cómics presentan sistemas gráficos de organización visual que ayudan a una mejor legibilidad (Fig. 07). Al igual "Se podría decir que es la unidad mínima espacio-temporal en la estructura de viñetas" (Angoloti, 1990).

Planos

"Establecen distancia o proximidad, con vistas generales o de detalle que otorgan versatilidad a la historia. La figura humana es la referencia de medida para diferenciar a los distintos planos" (Eisner, 2008).

Los tipos de plano son (Fig. 08):

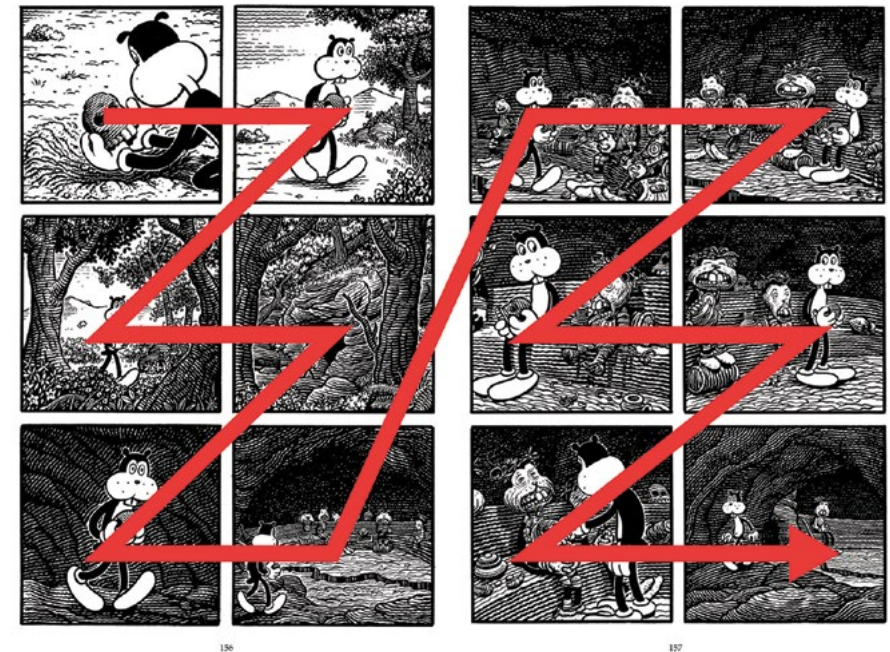


Figura 07. Imagen. Lectura de viñetas del cómic "Frank" de Jim Woodring (2003).



- **Gran Plano General (GPG):** Se utiliza para mostrar donde transcurre la historia. Es un plano con una gran obertura en donde el escenario es el protagonista.
- **Plano General (PG):** En este plano se visualiza completo el personaje, así como una gran parte de su entorno. El personaje puede verse mucho más detallado, pero el protagonismo de la viñeta es compartido con el fondo.
- **Plano Entero (PE):** Se ve el personaje en todo su valor. El entorno ya no compete con el personaje.

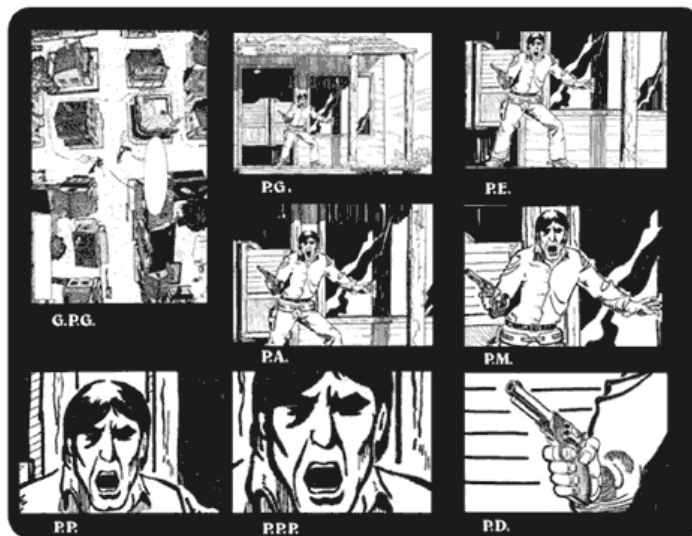


Figura 08. Imagen. Ejemplos de tipos de planos. Recuperado de Pinterest (2018).

- **Plano Americano (PA):** Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros. Muestra al personaje hasta la mitad de la pierna.
- **Plano Medio (PM):** Toma a nuestro personaje desde la cintura o el pecho. En estos planos el enfoque es directamente el personaje.
- **Primer Plano (PP):** Un plano ideal para mostrar emociones y la expresión facial de los personajes. Va desde los hombros a la cabeza.
- **Primerísimo Primer Plano (PPP):** Un plano más cerrado que el PP, donde mostramos exclusivamente el rostro del personaje.
- **EL Plano Detalle (PD):** Un plano muy cerrado sobre un elemento. Se usa generalmente para enfatizar un detalle o elemento que no queremos que pase desapercibido al lector.

Ángulos de Visión

Permiten dar profundidad y volumen a la viñeta, así como la sensación de grandeza o pequeñez, según el punto de vista adoptado, es decir “la posición de la vista del espectador que genera el autor mediante la ilusión de profundidad y perspectiva” (Eisner, 2008).

Los tipos de ángulos son (Fig. 09):

- **Normal:** La acción ocurre a la altura de los ojos, es el que se usa más comúnmente a lo largo de cualquier historieta.
- **Picada:** Visto desde arriba de la línea del horizonte. Si lo usamos sobre un solo personaje, podemos dar la sensación de inferioridad o miedo. En un plano más amplio, nos ayuda a mostrar elementos del fondo.
- **Contrapicada:** Visto desde abajo, de la línea del horizonte. Usado sobre un solo personaje realza su carácter heroico y de superioridad.
- **Cenital (o Zenital):** Una vista desde arriba a 90°.
- **Nadir:** Una vista desde abajo a 90°.



Figura 09. Imagen. Juego de ángulos del cómic “The Amazing Spider-Man” de Joseph Michael Straczynski (2003).

Lenguaje Gestual

Es todo tipo de expresiones faciales y corporales (Fig. 10), además “con el tiempo se ha ido identificando y estereotipando diversos gestos como comunes en las diversas culturas, el rostro, las manos, la posición de las piernas, los pies o los ojos, son un medio expresivo de ideas y mensajes” (Gubern, 1979).

“El cuerpo humano es un vehículo de expresividad, el más estudiado por los ilustradores y artistas a través de los años. Comprende los reflejos, los gestos conscientes y los gestos inconscientes, los mismos que comunican estados de ánimo, acciones y carácter de los personajes” (Eisner, 2008).



Figura 10. Imagen. Expresiones faciales (personajes) del manga "Fairy Tail" de Hiro Mashima (2017).



Lenguaje Verbal

Es todo tipo de sonidos, pensamientos, diálogos, etc. "La narración establece el lenguaje del cómic y su género, no solo expresado en texto, sino en imágenes que comunican un mensaje de manera secuencial a través de viñetas" (Eisner, 2008). El guionista narra una historia descriptiva con la mayor cantidad de detalles que facilitan al ilustrador hacer la secuencia en cada viñeta.

Dentro de los elementos del lenguaje verbal en el cómic tenemos:

Bocadillo

Es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo que señala al personaje que está pensando o hablando (Fig. 11), la secuencia de comunicación requiere la colaboración del lector. "El bocadillo o globo es un invento desesperado que logra capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido" (Eisner, 2008).

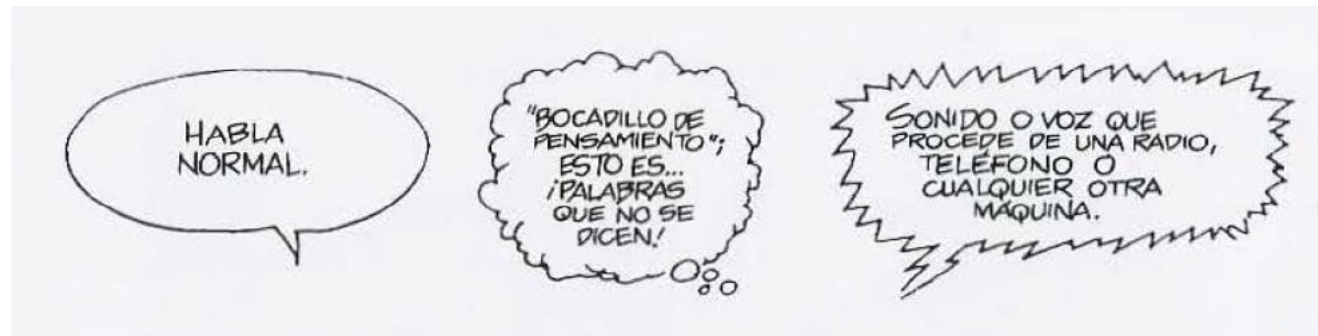


Figura 11. Imagen. Bocadillos del libro "El cómic y el arte secuencial", pág. 29 de Will Eisner (2008).

Cartela

Según Will Eisner (2008) la cartela "es la voz del narrador que se enmarca en formas rectangulares en la parte superior o inferior de las viñetas sin ser parte de las mismas" (Fig. 12).



Figura 12. Imagen. Ejemplo de cartela del cómic "Batman Black and White" de Chip Kidd (2013).

Onomatopeya

Para Carlos Angoloti (1990) las onomatopeyas "son aquellas palabras que imitan el sonido de lo que significan. En las historietas se usan con gran abundancia. Suelen ponerse muchas veces dominando la viñeta, fuera de los globos y con letras muy gruesas" (Fig. 13).



Figura 13. Imagen. Ejemplo de onomatopeyas del cómic "The Walking Dead" de Robert Kirkman (2014).

1.2 Recursos Didácticos

Los recursos didácticos son una parte de la pedagogía que trata sobre las diferentes herramientas que deben ser utilizadas en el proceso enseñanza-aprendizaje (Fig. 14). Además facilitan el contenido para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho. En la tradición escolar los recursos han formado una fuente importante de estrategias didácticas ya que están íntimamente ligadas a la actividad educativa y estimuladora en los estudiantes.



Figura 14. Gráfico. Recursos didácticos.

Jordi Díaz Lucea (1996) describe los recursos didácticos como todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente. Vale también decir que no se aprende sólo en las instituciones regulares como la escuela, el colegio o la universidad; también se aprende en el hogar, en la calle, en el club, etc. y aquí también funcionan los recursos didácticos.



1.2.1 Ventajas y desventajas

El uso de recursos didácticos favorece tanto al alumno como al profesor ya que, con materiales didácticos como son la pizarra, libros, computadoras, presentaciones multimedia, correo electrónico, etc. ayudan a la motivación y el interés de los alumnos en la materia, gracias a los medios de la actualidad varios estudiantes han desarrollado sus estudios con éxito. Pero los materiales didácticos deben utilizarse de la manera adecuada y en los momentos oportunos.

Una gran cantidad de recursos que nos presenta la tecnología de estos tiempos, parece que no trajera desventajas; sin embargo se dice que el mal de la actualidad es la adicción al internet y a través de él se llega a muchas situaciones negativas. Todos estos recursos tecnológicos deben ser utilizados con mucho cuidado y criterio. Más que el costo y la rápida obsolescencia de los equipos, es la falta de seriedad y criterio para poder utilizarlos correctamente.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">- Impacto visual.- Incentivar el interés.- Posibilita que el alumno alcance por sí mismo el aprendizaje.- Ampliación del campo de experiencias de los alumnos.	<ul style="list-style-type: none">- Distracción.- Adicción a medios digitales.- Disminución de trabajo en grupo y desarrollo de una conducta individualizada.- Aparición de cansancio visual y saturación.

Tabla 01. Tabla. Ventajas y desventajas de recursos didácticos.



1.3 Historia del Ecuador

Para hablar de la historia en nuestro país nos ubicamos más o menos en los 12.000 años A.C. Donde datan los primeros restos humanos hallados en Punín al norte de Quito, en Paltacalo en la provincia de El Oro y en Chobshi en el Azuay. Con este hombre nómada y cazador inicia nuestra historia, posterior a él aparece el hombre sedentario, agricultor y alfarero en las culturas de Machalilla, Valdivia y Chorrera ubicadas en los años 3.500 y 1.500 A.C. extendiéndose hasta el 500 A.C.

Con el paso del tiempo nuestros antepasados progresaron notablemente, su agricultura y cerámica mejoraron, al igual que su organización social, pasan a tener grandes conocimientos sobre el trabajo en los metales y el oro. Hay un comercio intenso entre pueblos cercanos y también con pueblos lejanos como Perú, Colombia y América Central. Dos periodos abarcan este progreso: desarrollo regional e integración, entre los años 500 A.C. a 1.500 D.C., en los últimos años del periodo de integración soportan la invasión incaica que dejó sus huellas en nuestra tierra.

En 1526 la presencia española en nuestras costas determina otro rumbo en nuestra historia, pues los españoles se adueñaron de todo lo que encontraron, por la fuerza de las armas y por la ingenuidad de nuestros antepasados, se dio lo conocido como la colonia, periodo que duró más o menos 300 años hasta inicios del siglo XIX. La colonia fue un período de transculturación en donde se impuso la cultura de España (religión, idioma, arte, etc), así nacieron las hoy grandes ciudades del Ecuador y se dio el mestizaje que hoy integra el Ecuador.

Entre 1809 y 1822 se dan las guerras de la independencia, con ello los primeros años de vida independiente fuimos parte de la Gran Colombia. Luego en 1830 pasamos a ser la República del Ecuador, donde sucedió muchos hechos en este tiempo con buenos y malos gobernantes, como los siguientes: Rocafuerte, García Moreno y Alfaro como lo más destacado como gobernantes y hitos importantes como: la abolición de la esclavitud con Urbina en 1851; la introducción de la doctrina liberal con Alfaro en 1895; la construcción del ferrocarril Guayaquil - Quito con Alfaro en 1910; la invasión peruana de 1941 con Arroyo del Río; inicio de la explotación petrolera en 1972 con Rodríguez Lara; y la dolarización con Noboa en el 2000 (Fig. 15).

PERIODIZACIÓN DE LA HISTORIA DEL ECUADOR

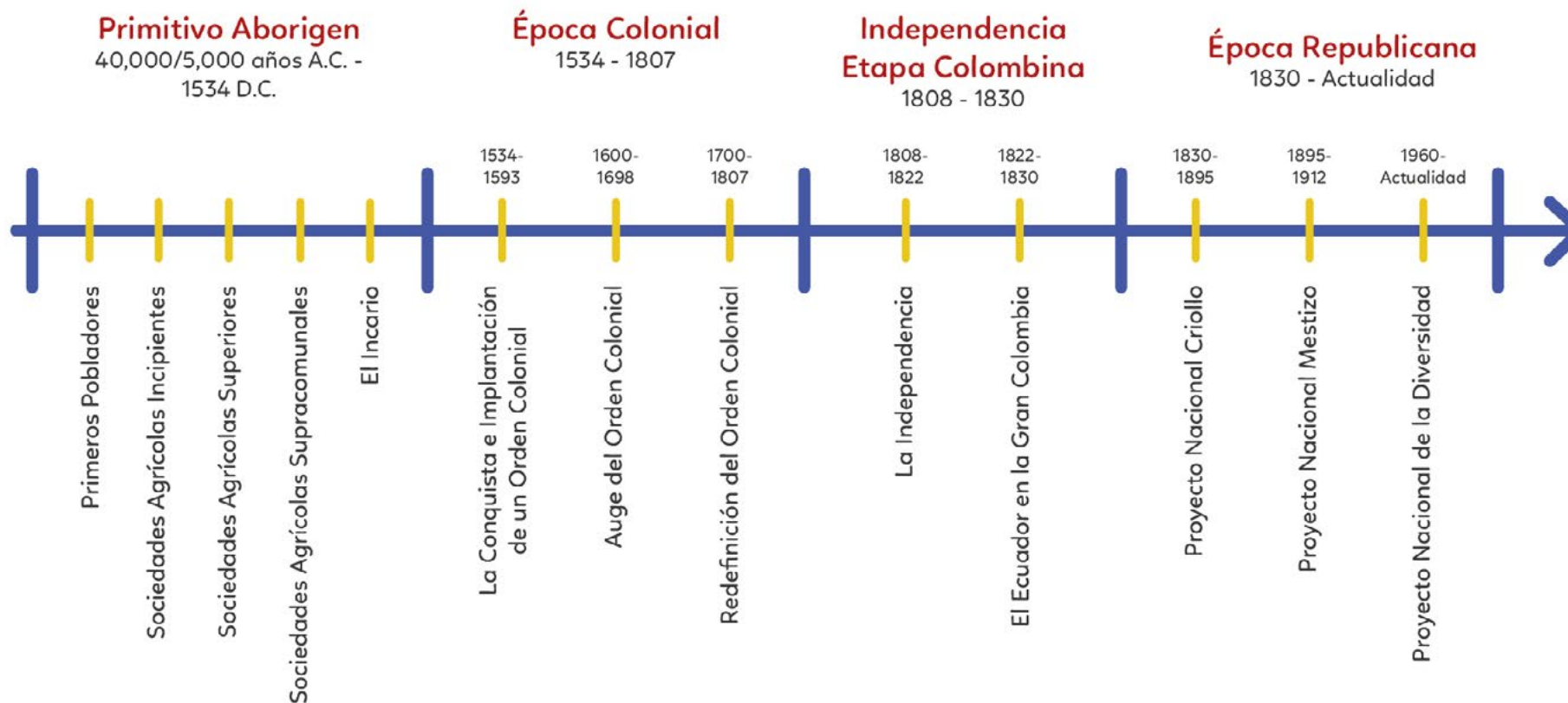


Figura 15. Gráfico. Línea de tiempo de la historia del Ecuador.



1.3.1 Fechas relevantes de la historia ecuatoriana

Ecuador en su evolución histórica como país ha tenido que luchar y batallar mucho para llegar a ser lo que es: un estado libre y soberano. Mencionó algunas de estas gestas que llenaron de gloria a nuestros antepasados que hoy reciben nuestra admiración:

- Protocolo de Río de Janeiro
- Batalla de Tarqui
- Fundación de Cuenca
- Batalla de Tapi
- Nacimiento de la República del Ecuador
- Batalla de Pichincha
- Batalla de Ibarra
- Fundación de Guayaquil
- Batalla de Jambelí
- Primer Grito de Independencia
- Batalla de Yaguachi
- Batalla de Segundo Huachi
- Independencia de Guayaquil
- Batalla de Verdeloma
- Independencia de Cuenca
- Batalla de Camino Real
- Batalla de Huachi
- Fundación de Quito



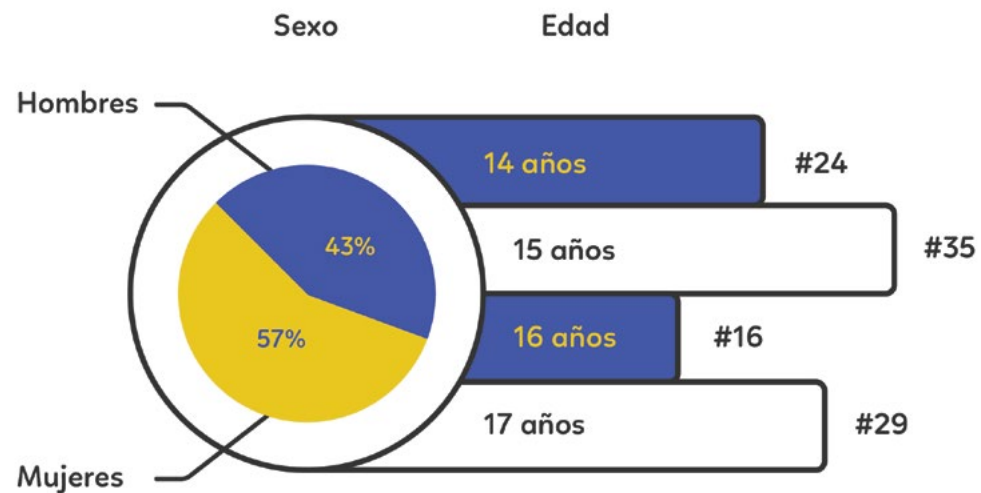
1.3.2 Sondeo sobre fechas históricas del Ecuador

Para la recolección de información se toma como herramienta la encuesta, la misma que será aplicada a estudiantes del Colegio Liceo Cristiano de Cuenca (Fig. 16), para realizar un sondeo de fechas historias y demás datos que ayudarán a la definición y construcción del proyecto, dicha encuesta cuenta con 7 preguntas que tienen como objetivo levantar la mayor cantidad de información acerca de fechas y hechos históricos del Ecuador (Anexo 1).

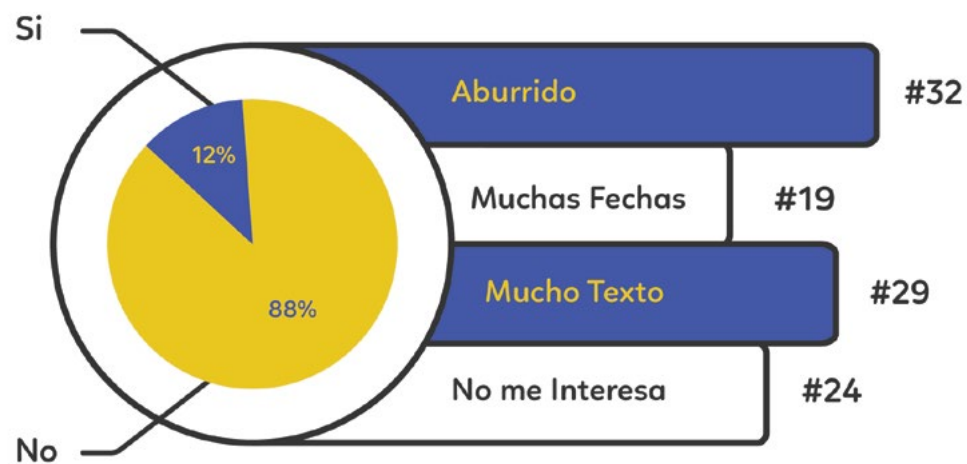


Figura 16. Fotografía. Encuesta realizada a estudiantes del colegio Liceo Cristiano de Cuenca. (Anexo 2)

Una vez finalizada la encuesta a un total de 104 estudiantes, se procedió a tabular las respuestas dando realce a aspectos clave que nos ayudan a la construcción y definición del proyecto de titulación, como podemos ver a continuación (Fig. 17-21).

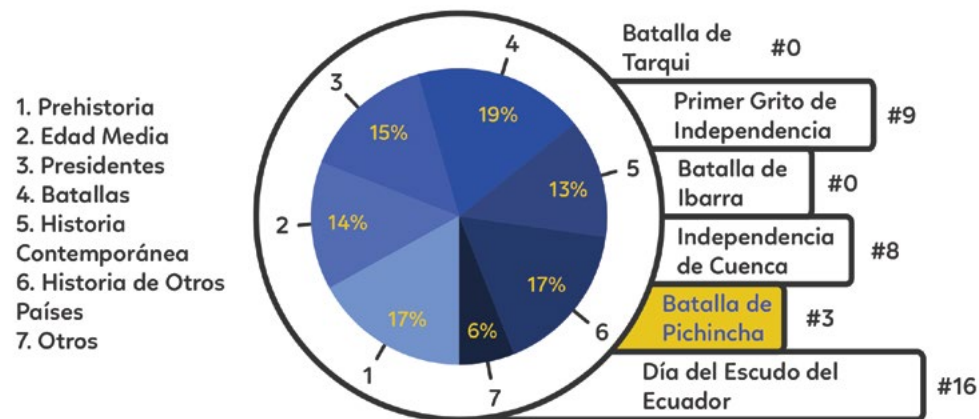


¿Les agrada la materia de historia o materias relacionadas con ella?
 ¿Por qué no les agrada la materia de Historia? (Señale una opción)

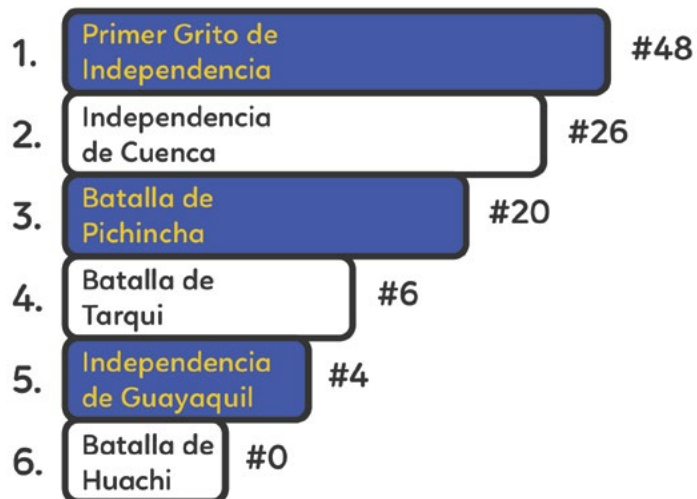




¿Qué aprende sobre la Historia? (Puede señalar más de una opción)
Une con una línea según la fecha que corresponda.



¿Qué fecha histórica del Ecuador considera la más importante? (Señale una opción)





¿Conoce algo sobre la batalla de Pichincha?
¿Conoce a algunos de estos personajes? (Anote el nombre con la imagen respectiva)

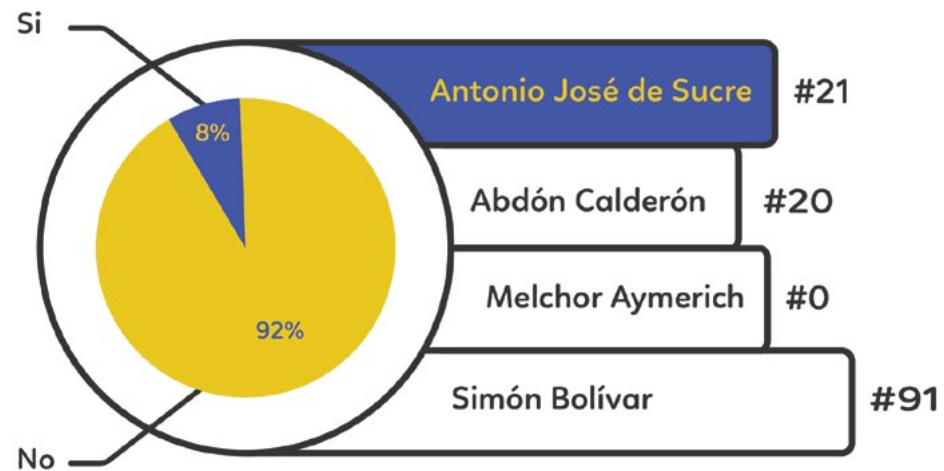


Figura 17-21. Gráficos. Visualización de datos. (Anexo 1).

1.3.3 Selección de fecha histórica ecuatoriana

Una vez tabulada toda la información de las encuestas, se definió que fecha histórica es la indicada para la elaboración del comic. Un aspecto importante que se consideró para la selección fue la encuesta realizada por el diario El Comercio de Quito (Fig. 22). Con estos datos se concluyó que la fecha histórica para la estructuración del cómic es la batalla del Pichincha.

¿Cuál cree que es la fecha cívica más importante del país?

1. Fundación de Quito
2. Primer Grito de Independencia
3. Independencia de Guayaquil
4. Independencia de Cuenca
5. Batalla de Pichincha
6. Batalla de Tarqui
7. Fundación de la República del Ecuador

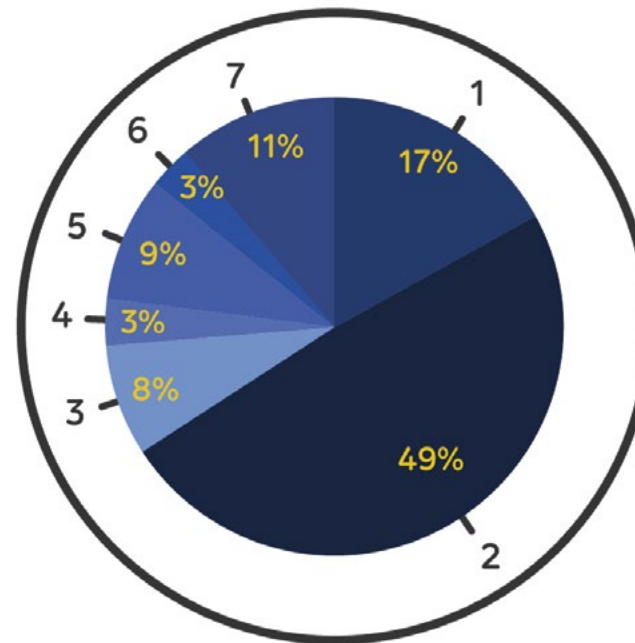


Figura 22. Gráfico. Resultados de la encuesta. "El Comercio".



1.3.4 Batalla de Pichincha

La batalla de Pichincha (Fig. 23) fue el sello de las guerras de la independencia en nuestra patria. Después de largos años de lucha por ser libres a la final se dio en este hecho de armas, el gran triunfador fue el Gral. Antonio José de Sucre al mando del ejército patriota, mientras que el ejército realista estuvo comandado por el Gral. Melchor Aymerich.

Sucre comenzó su campaña desde el sur y el día 23 de mayo de 1822 había llegado a las puertas de Quito. Por estrategia pensó que sería mejor dar pelea a los españoles al norte de Quito, es decir, al otro lado, por esto el ejército patriota en la noche del 23 de mayo de 1822 se dirige hacia el norte, escalando las estribaciones del Pichincha, para burlar la vigilancia del ejército realista, cuyo fortín estaba en el Panecillo. Pero sucedió que a las 8 de la mañana del día 24, mientras tomaban un pequeño descanso y algo de alimento, son descubiertos por los españoles y se da inicio al combate.

Los realistas y patriotas lucharon con mucho coraje y valor, los primeros escalando la montaña para igualar posiciones y los segundos repeliéndose desde arriba. Fue una lucha de titanes que el pueblo quiteño observó desde los balcones y ventanas y hasta desde los techos de sus casas, después de cuatro horas de duro combate la victoria sonrió al ejército patriota obligando al español a refugiarse en su fortín del Panecillo.

Todos son héroes que no escatimaron esfuerzo alguno en esta decisiva batalla para la libertad de nuestra patria; pero merece especial mención el teniente Abdón Calderón, héroe cuencano, por su coraje y valentía demostrados en este hecho de armas.

Al concluir la batalla del Pichincha, Sucre, generoso y magnánimo, ofreció a Aymerich, una capitulación honrosa y al día 25 se hizo cargo de la ciudad. Este evento histórico es muy importante, pues es la razón por la que se obtiene la libertad de la opresión española.



Figura 23. Imagen. Mural sobre la batalla del Pichincha de Luis Peñaherrera (2010).

1.4 Metodología de Scott McCloud

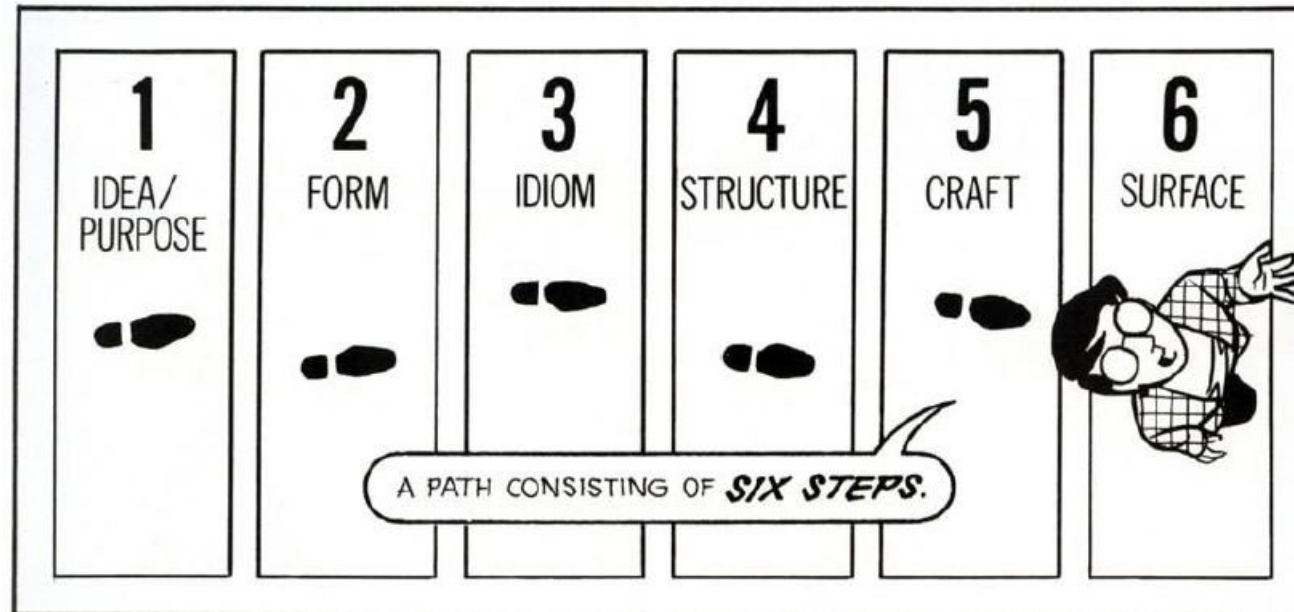


Figura 24. Imagen. Los 6 pasos de la metodología de Scott McCloud (1993).

La metodología de Scott McCloud (Fig. 24) consta de 6 pasos, que son:

1. **Idea**
2. **Forma**
3. **Idioma**
4. **Structure**
5. **Arte**
6. **Superficie**



Scott McCloud en su libro "Understanding Comics" nos menciona que todos estos pasos pueden ser utilizados para el desarrollo de diferentes proyectos, el cómic aborda cada uno de ellos para la construcción del guión, la estructura del cómic y el producto final, ya sea digital o impreso.

"Todas las obras comienzan con un propósito, aunque sea arbitrario; todos toman alguna forma; todos pertenecen a un idioma (incluso si es un idioma de uno); todos poseen una estructura; todo requiere algo de artesanía; Todos presentan una superficie". (McCloud, S. 1993)

McCloud menciona que estos 6 pasos pueden ser utilizados por un artista para el desarrollo de cualquier trabajo enfocado a cualquier medio. Los pasos pueden ser abordados en cualquier orden, pero se debe tomar en cuenta que siempre se puede retroceder para poder conseguir un mejor producto; cada uno de estos pasos forman parte del desarrollo final del cómic.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Capítulo 2

Análisis y Creación



En el capítulo dos, análisis y creación, se pone en práctica los cuatro primeros pasos de la metodología de Scott McCloud, siendo herramientas fundamentales para la elaboración del guión de la historia que será el punto de partida para la construcción del cómic.



2.1 Idea

Como primera etapa tenemos Idea: un proceso mental basado en la imaginación, la misma que se convierte en el punto de partida para comenzar un guión. Una vez que tenemos toda la recolección de información con nuestro target procedemos a definir la historia principal en la cual se va a centrar nuestro comic. Entre las ideas seleccionadas para la elaboración del trabajo de titulación tenemos:

- **La batalla de Pichincha en un mundo de superhéroes.**
- **La estrategia que se dio para derrotar a los realistas (españoles).**
- **Origen del protagonista de la historia, Antonio José de Sucre.**

En la propuesta del cómic se consideró que será una combinación de las tres ideas.

2.1.1 Storyline

Según Doc Comparato (1983) el storyline "es el término que designa la trama de una historia. Como una storyline debe tener como máximo 5 líneas, se deduce que la storyline es la síntesis de la historia".

El storyline es la segunda etapa la cual constituye la descripción, con un mínimo de palabras, haciendo énfasis en el conflicto central de la historia. Para nuestro comic planteamos el siguiente storyline:

- **Un héroe llamado Sucre cuyo ejército, para ser libre, tiene una última batalla, con los realistas (españoles); entonces Sucre entra a sus recuerdos, recuerda un montón de eventos e idea una estrategia para poder derrotarlos.**



2.1.2 Sinopsis

En la tercera etapa tenemos la sinopsis o argumento, es un texto que resume a breves rasgos lo que ocurre en el desarrollo de toda la historia, presenta datos principales como: ¿quién es el protagonista? ¿cuáles son estos hechos? ¿dónde y cuándo transcurre? con esto se puede lograr una narración completa de lo que se contará.

La sinopsis del cómic es la siguiente:

- **Antonio José de Sucre, el héroe que liberará a Quito del reinado español, acompañado de su valiente ejército patriota, está a punto de enfrentar una dura y decisiva batalla por la libertad, cuenta con un plan de ataque con los pocos recursos que tiene a la mano, pero con un gran poder, que pocos sabrán su verdadero origen.**

El comandante Sucre y su ejército se encuentran en el sector de Chillogallo, a pocas horas de la ciudad de Quito, donde tendrá origen la llamada "Batalla del Pichincha". Mientras pasan las horas, Sucre comienza a recordar en qué lugar estuvo y cómo obtuvo sus poderes, de pronto se ve dentro de la carpa base, donde habla sobre la estrategia que se pondrá en marcha para el 24 de mayo de 1822.

Para darle más profundidad a esta etapa se desarrolló la ambientación de la historia, la cual se encuentra dividida en 4 dimensiones. De igual manera tenemos las fichas de los personajes, las mismas que nos ayudarán a tener una idea más clara de los aspectos físicos, sociológicos y psicológicos de cada uno.

Ambientación

- **Período:** 22 de Mayo de 1822, época independista.
- **Duración:** 6:00 p.m. - 11:40 p.m.
- **Ubicación:** Quito, Pichincha, Chillogallo.
- **Nivel de Conflicto:** Libertad de latinoamericanos.



Ficha de Personajes

La ficha de personajes (Fig. 25) es un documento con apuntes que ayudará a definir todos los aspectos que forman un personaje. Sirve para sacar la mayor cantidad de información sobre ellos, siendo una herramienta común en todas las formas narrativas como: novelas, series de televisión, guiones de cine, videojuegos, animación, cómic, etc. (Anexo 3).

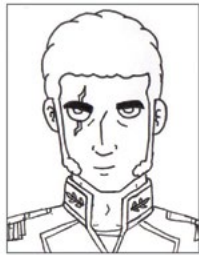
<h3>FICHA DE PERSONAJE #1</h3>	
<p>DATOS PERSONALES</p> <p>Nombre: Antonio José Francisco de Sucre y Alcalá Sexo: Masculino Edad: 27 años Profesión: Militar, Ingeniero, Filósofo, Político, Diplomático, Estratega Estatus Social: Alto Estatus Civil: Soltero Residencia Actual: ----- Lugar de Nacimiento: 3 de Febrero de 1795 en Cumaná (Capitanía General de Venezuela)</p>	
<p>CARACTERÍSTICAS</p> <p>Agresivo, Amable, Astuto, Devoto, Educado, Estable, Honesto, Leal, Lógico, Multifacético, Sabio, Tenaz, Valiente, Vengador</p>	<p>BIOGRAFÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> - A los 7 años su madre falleció. - A los 12 años, su hermano y él fueron enviados a Caracas al cuidado de su tío/padrino. - A los 13 años ingresa con su hermano a la Escuela de Ingeniería Militar, dirigida por el coronel Tomás Mires. - En 1809 es designado para servir como ayudante del generalísimo, militar de extraordinaria formación y experiencia como estratega. - En 1810 adquiere sus habilidades por los experimentos realizados en él por el Científico Davila y el Coronel Mires. - En 1811 empieza a desarrollar sus poderes y empieza a aprender a controlarlos con el propósito de ayudarlo en la lucha contra los españoles. - En 1812 obtiene sus ascensos a los grados de capitán, mayor y teniente coronel en la campaña del oriente. - En 1814 es ascendido a coronel. - En 1815 logra poder controlar sus poderes, que son sus cinco sentidos (vista, oído, sabor, tacto y audiotiva) están super desarrollados. - En 1817 es Jefe de Estado Mayor General del Ejército de Oriente y
<p>HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS</p> <p>Caballería, Cinco Sentidos (Super desarrollados), Combate, Esgrima, Escribir, Estrategia, Geografía, Infantería, Liderazgo, Leer, Persuadir, Supervivencia</p>	<p>RELACIÓN ENTRE PERSONAJES</p> <p>Amigo/Andrés de Santa Cruz: Fiel amigo en poco tiempo, comandante de la división peruana, le ayuda en los momentos difíciles cuando recuerda su pasado o tiene duda en sí mismo, confía plenamente en él.</p> <p>Hermano/Pedro de Sucre y Alcalá: Su hermano mayor. Sucre le quería y le admiraba mucho siempre hasta su muerte. Esta muerte le afectó gravemente y le trauo por un largo tiempo. Lo recordó siempre.</p> <p>Ejército Patriota: Es muy amable con todos y cortés, es respetado por todos sus superiores y compañeros por la causa, admirado por ser un gran estratega.</p> <p>Coronel/Tomás Mires: Inicialmente le tenía mucha admiración y respeto. Pero la perversidad de sus enseñanzas motivaron el odio por todo lo que le hizo pasar a su hermano y a los otros.</p> <p>Científico/Santiago Dávila: No le tiene confianza y se aparta mucho de él. Además cuando le hace su chequeo se vuelve un poco loco.</p>
<p>IDIOSINCRASIA (RASGOS PARTICULARES)</p> <p>Cicatriz en el ojo derecho, Experimento, Marca en hombro derecho</p>	<p>Jóvenes del Programa: Era querido por muchos. Tenía su roce con algunos, pero su hermano siempre venía a ayudarlo en las peleas y a tratar de calmarle.</p>
<p>DESCRIPCIÓN FÍSICA</p> <p>Alto, Atlético, Blanco, Cabello Cresp/oscuro, Cara Fina, Frente Ancha, Nariz Aguileña, Ojos Cafés, Patillas</p>	<p>FAMILIA</p> <p>Padre: Vicente de Sucre Madre: María Manuela de Alcalá Tío: Antonio Patricio de Alcalá Hermano: Pedro de Sucre y Alcalá</p>
<p>EQUIPO/OBJETOS</p> <p>Caballo, Compás, Mapa, Medallas, Sable</p>	<p>HOGAR</p> <p>-----</p>


Figura 25. Gráfico. Ficha de personaje. (Anexo 3).



2.1.3 Estructura

Como cuarta etapa tenemos a la estructura: es la división de escenas de la historia, una breve descripción que aún no cuenta con los diálogos. Es cómo vamos a contar la historia en secuencia, acciones, escenarios, etc.

La estructura del cómic es la siguiente:



Escenas	Llegada	Origen	Estrategia	Declaración
Tiempos	6:00 - 6:40 p.m.	7:00 - 9:00 p.m.	9:30 - 11:30 p.m.	11:40 p.m.
Personajes	Sucre y Santa Cruz	Sucre, Hermano, Científico, Coronel	Sucre, Santa Cruz y Generales	Sucre
Escenarios	Chillogallo	Venezuela	Chillogallo Base	Chillogallo Base
Acciones	Sucre ve el atardecer, mientras Santa Cruz llega y dialoga con él, ambos miran el atardecer, Santa Cruz regresa a la base, mientras. Sucre empieza a recordar su pasado con dolor por los efectos del experimento que le hicieron de joven.	Sucre está en un laboratorio en Caracas, mientras el científico y coronel hablan, se comienza a contar la vida de Sucre, de cómo creció y lo que vivió, se ve que está en un contenedor, el científico y coronel siguen hablando y Sucre repentinamente se despierta.	Sucre sale de su delirio de recuerdos, por lo que Santa Cruz lo llamaba y aparece en la carpa de la base en Chillogallo. Luego Sucre explica como se va a realizar el ataque a los españoles, discuten sobre algunos riesgos; pero al final todos gritan unidos por la libertad.	Sucre está mostrando uno de sus poderes (vista), sus ojos cambian de color con una mirada seria, mientras saca su espada lentamente y dice: "Voy por ti Aymerich".
Páginas	3 páginas	5 páginas	3 páginas	1 página

Tabla 02. Tabla. Secuencia de escenas.

2.1.4 Guión

Doc Comparato (2014) habla sobre el guión de la siguiente manera:

“Aquí comenzamos el tratamiento. Aquí surgen las charlas, los diálogos, las introducciones, desarrollo y desenlace de escena. Es el hecho total de cada escena. El tratamiento significa el guión final sin revisiones, correcciones o ajustes”.

La quinta etapa, es el guión o tratamiento (Fig. 26) es una historia contada a través de palabras, donde se colocan escenarios, tanto externos como internos, las acciones de cada personaje, diálogos y sonidos o efectos que los acompañan, el cómic se desarrolló con el siguiente guión. (Anexo 4)

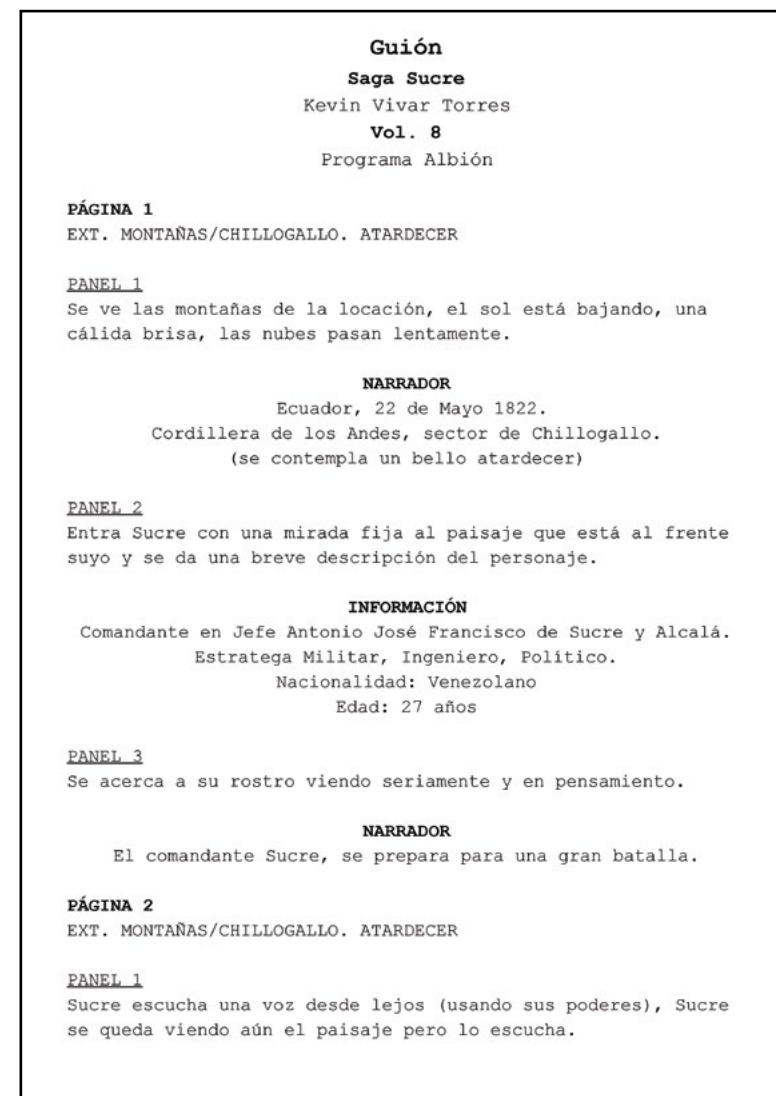


Figura 26. Imagen. Fragmento del guión "Saga Sucre" de Kevin Vivar Torres (2019). (Anexo 4).

2.1.5 Storyboard (Thumbnails)

El storyboard o thumbnails (Fig. 27-28) es una secuencia de viñetas o imágenes que representan una historia, planteando diferentes ángulos o planos cinematográficos. Es una técnica utilizada en películas y cómics para poder apreciar cómo quedará la historia. En sí no existe un modelo único para hacer storyboards. Puedes crear uno propio según tus necesidades y especificaciones.

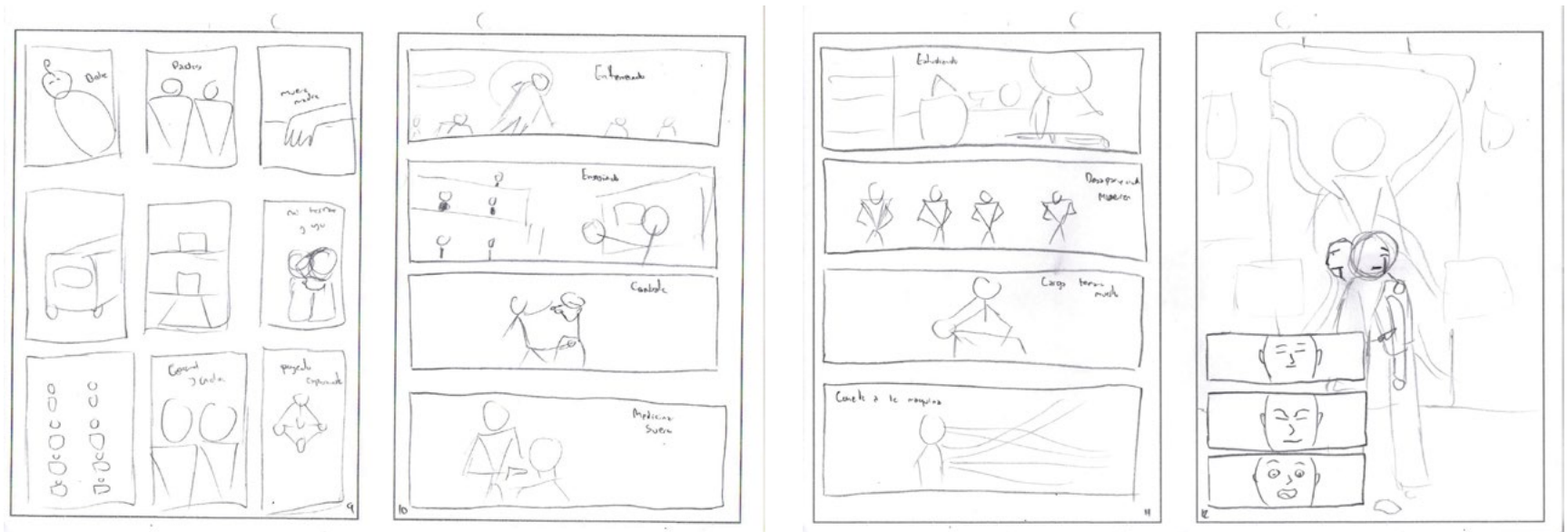


Figura 27-28. Imágenes. Storyboards o thumbnails del cómic "Saga Sucre" de Kevin Vivar Torres (2019).



2.2 Bocetaje

El bocetaje es un proceso de dibujo a mano alzada en papel, se centra en definir detalles de los personajes y el final del cómic, cada uno de los bocetos se realizaron en base a cada viñeta redactada en el guión y pensando en los thumbnails realizados anteriormente. El proceso de bocetaje se realizó con un estilo gráfico de autoría propia.

Al bocetaje se lo dividió en tres pasos:

- 1) Con líneas rápidas con poco detalles para plantear una idea inicial. (Fig. 29).
- 2) Se pulió con lápiz azul y se realizaron ciertos cambios en los personajes (rasgos faciales, postura, vestimenta, grosor de líneas) (Fig. 30).
- 3) Finalmente, los bocetos se entintan haciendo uso de rapidografos, técnica antigua del cómic que aún suele usarse (Fig. 31).

A continuación, podemos observar el proceso para la página 16 del cómic. En el apartado (Anexo 5) se visualiza otra serie de bocetos de distintas páginas.



Figura 29-31. Imágenes. Bocetos. Proceso de bocetaje.

2.2.1 Diseño de personajes

El diseño de personajes (Fig. 32-38), es el elemento que da forma a la historia y crea seres reales o ficticios, dichos personajes se van transformando de acuerdo a como se vaya contando la historia, cada uno tiene un papel que lo convierte en protagonista o en un personaje secundario. En el apartado (Anexo 6) se visualiza bocetos de los personajes.



Figura 32. Imagen. Personajes. Sucre y Santa Cruz.

Los personajes principales y secundarios poseen una personalidad propia que muestra en sus acciones, pensamientos, miedos, esperanzas, motivaciones y ambiciones. También poseen determinados aspectos sociológicos como ocupación, educación, clase social, raza, nacionalidad y biografía familiar; además tienen rasgos de comportamientos expresivos, corporales, y faciales como mostré anteriormente.

Personajes Principales

- Antonio José de Sucre

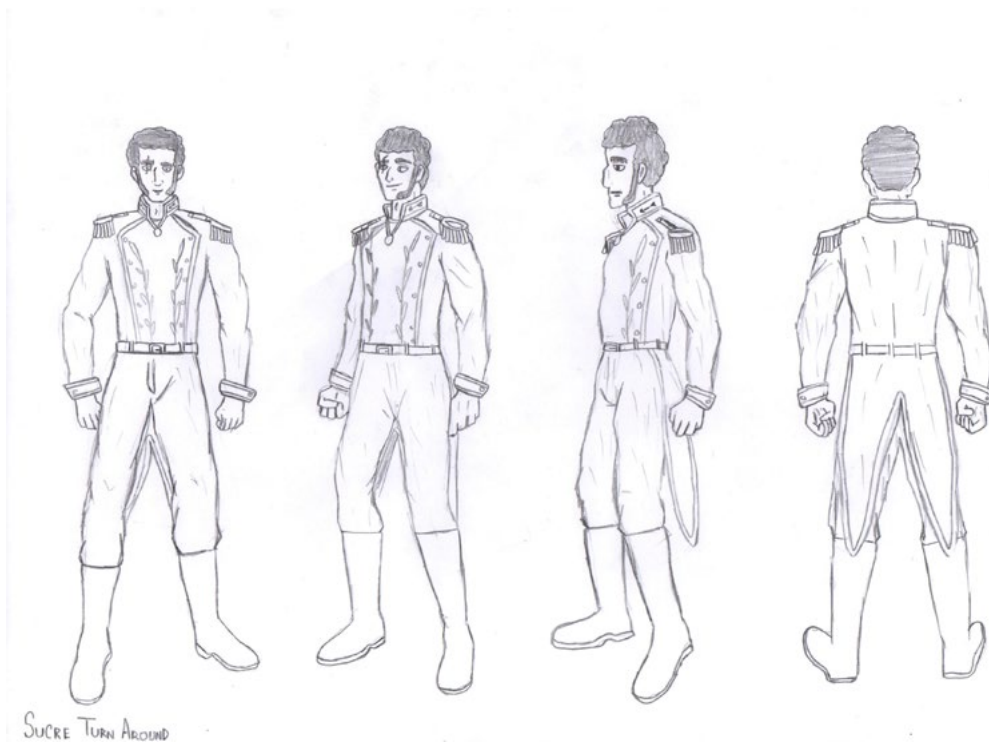


Figura 33. Imagen. Turn around de Sucre.

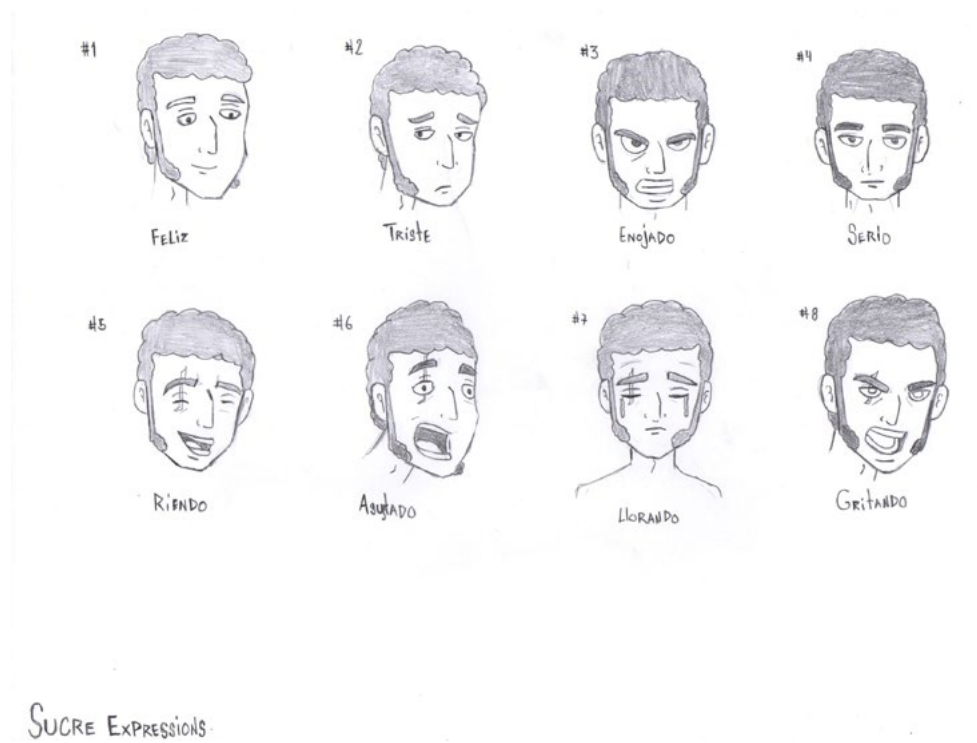


Figura 34. Imagen. Expresiones faciales de Sucre.

• Andrés de Santa Cruz

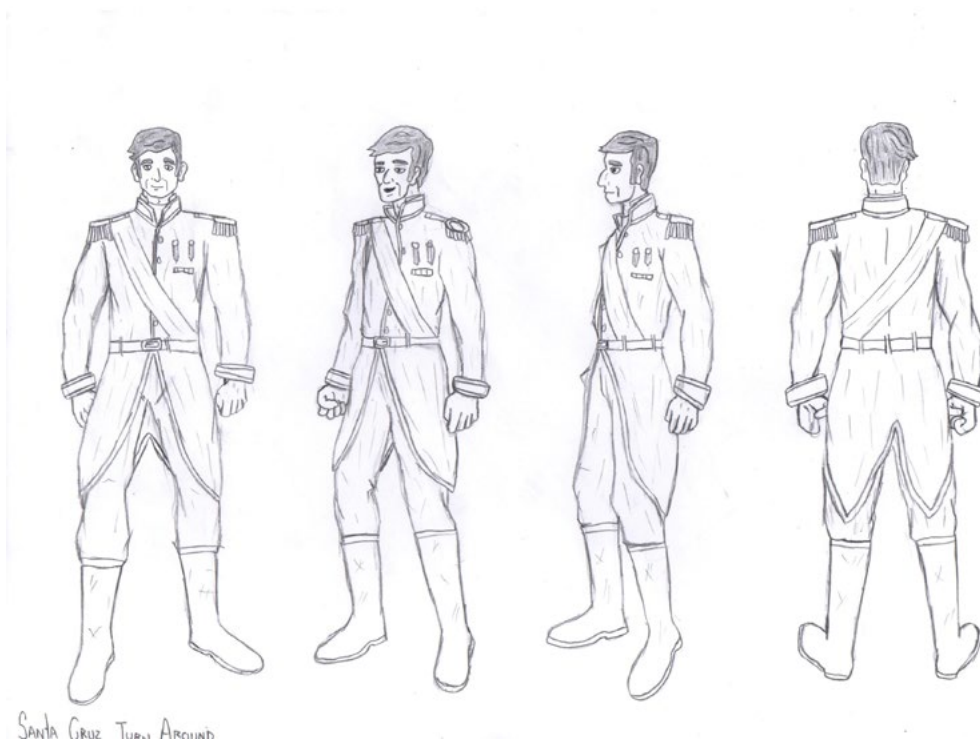


Figura 35. Imagen. Turn around de Santa Cruz.

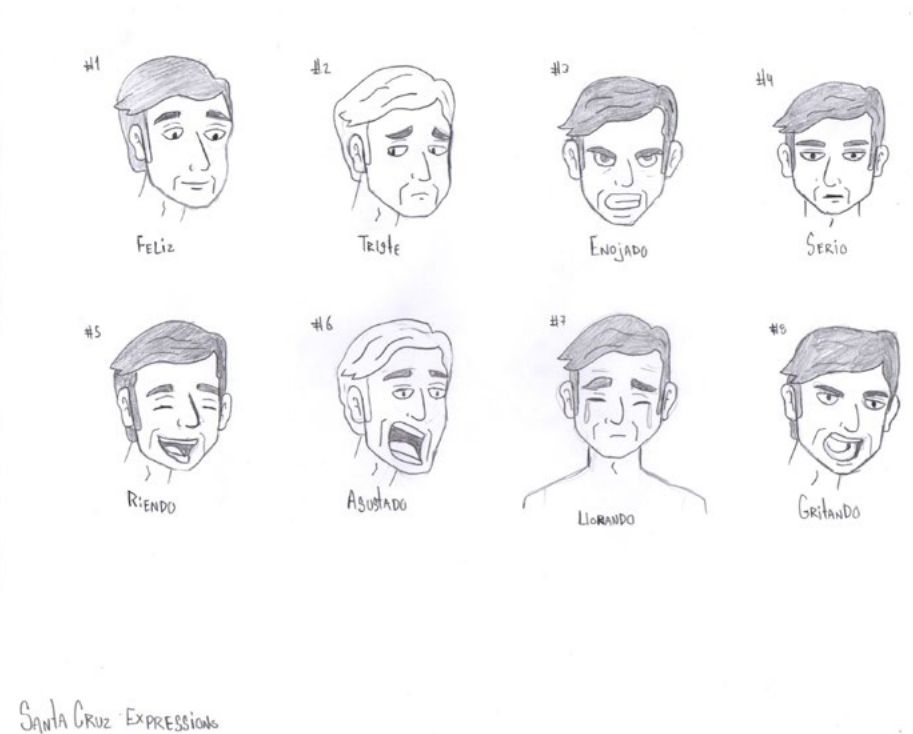


Figura 36. Imagen. Expresiones faciales de Santa Cruz.

Personajes Secundarios

- Coronel Tomás Mires y Científico Santiago Dávila

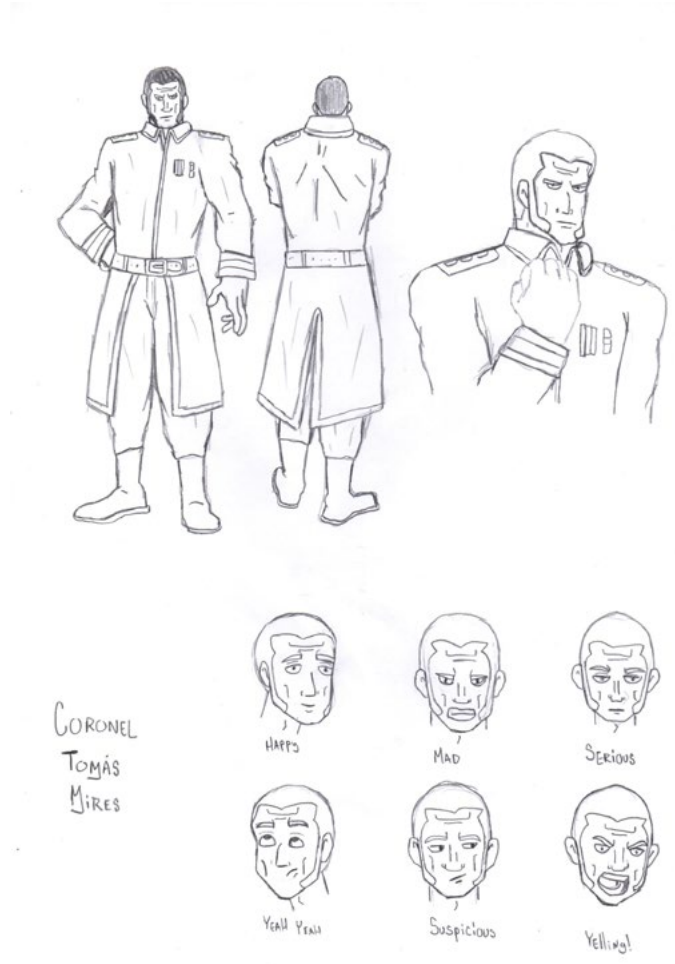


Figura 37. Imagen. Coronel Tomás Mires.

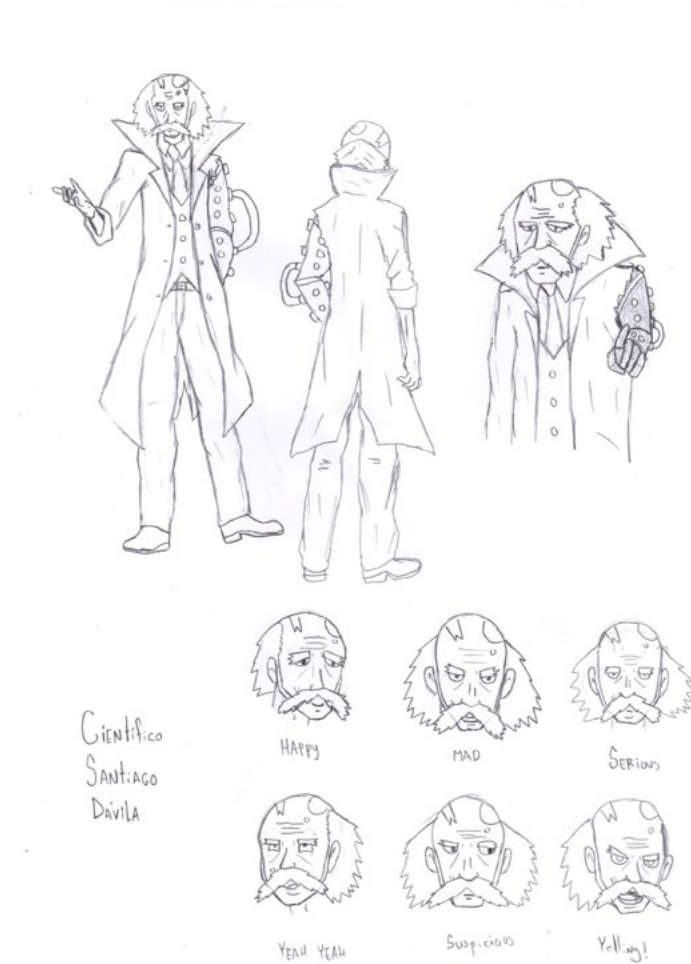


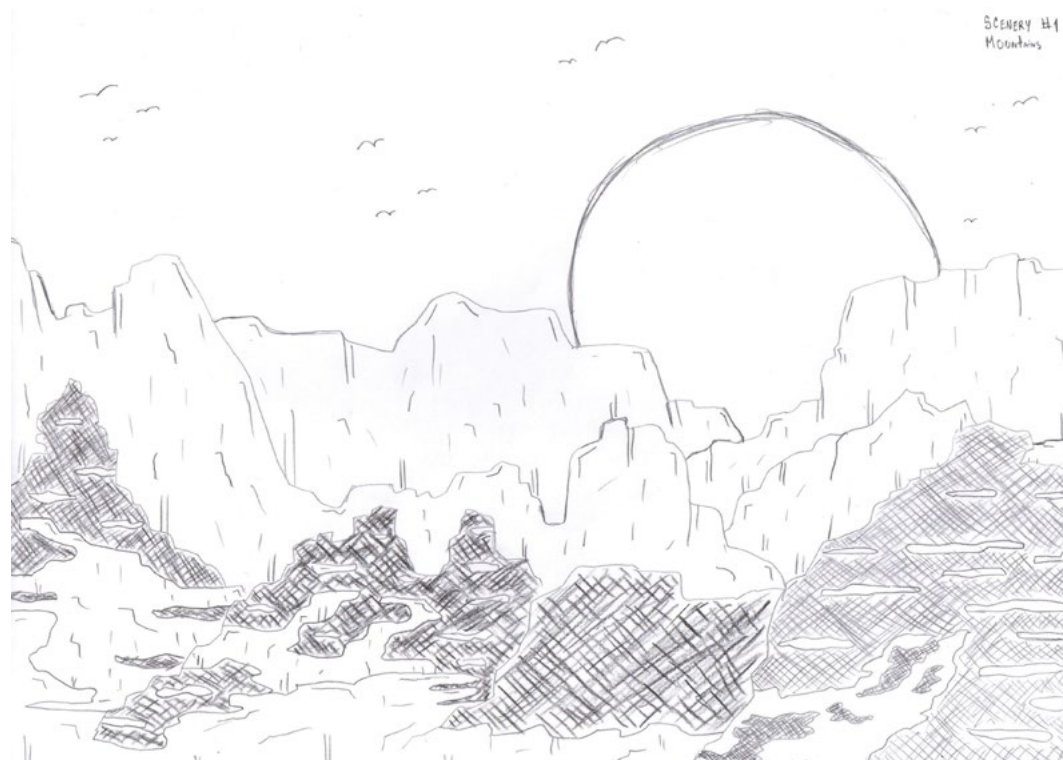
Figura 38. Imagen. Científico Santiago Dávila



2.2.2 Diseño de escenarios

El diseño de escenarios (Fig. 39-41), es importante para la historia, porque en ellos se desarrollan los sucesos y escenas del texto, es donde conviven los personajes. El escenario puede ser imaginario, de ciencia ficción, paisajes, ubicaciones rurales o urbanas de la vida real, por eso son creados a detalle para representarlo de la mejor manera. El ilustrador decide el grado de similitud o diferencia que quiera mantener con la realidad, más bocetos se puede visualizar en (Anexo 7).

“Sea como fuere, los escenarios siempre deberían ser parte integrante del entorno ficticio, diseñado con esmero, en el que habitan los personajes” (Millidge, 2010).



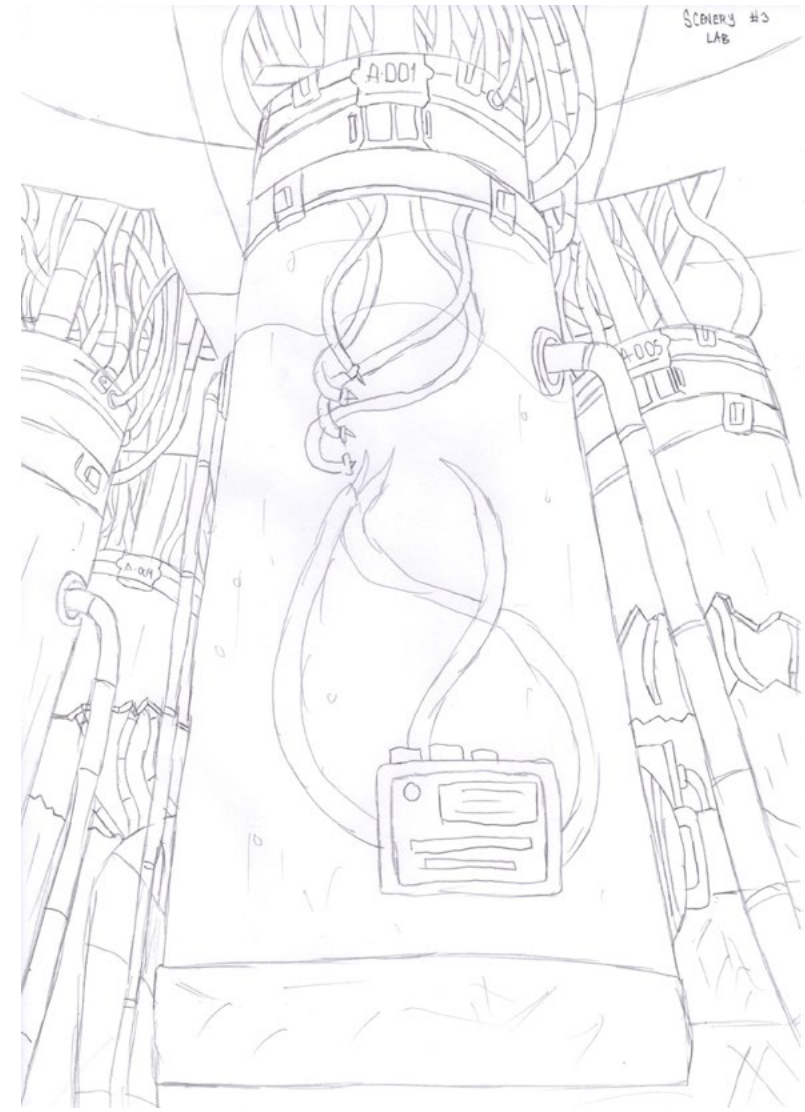


Figura 39-41. Imágenes. Bocetos de escenarios.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Capítulo 3

Propuesta Gráfica



Dentro del capítulo 3 se desarrolló la propuesta gráfica final del guión y la estructura antes planteada, utilizando los pasos 5 y 6 de la metodología de McCloud, tomando en cuenta los diferentes factores que influyen para el desarrollo final del cómic.



3.1 Propuesta

Esta etapa de propuesta resulta ser el producto final entre la unión del storyboard, bocetos, entintados y el guión. Al tener resuelta las viñetas e ilustraciones finales de la etapa de bocetaje y del guión, se procede a aplicar las diferentes partes de la línea gráfica generada como son: el sistema cromático, la rotulación, cubierta y el encabezado. Dichos puntos se detallan a continuación.

3.1.1 Sistema cromático

Se escogió un sistema cromático de diferentes tonos para generar un estímulo y un contraste visual, además de usar el color para enfatizar ciertas emociones (Fig. 42). Posee tonos cálidos y fríos. A continuación se muestra algunos de los colores utilizados en el cómic (Fig. 43-46):

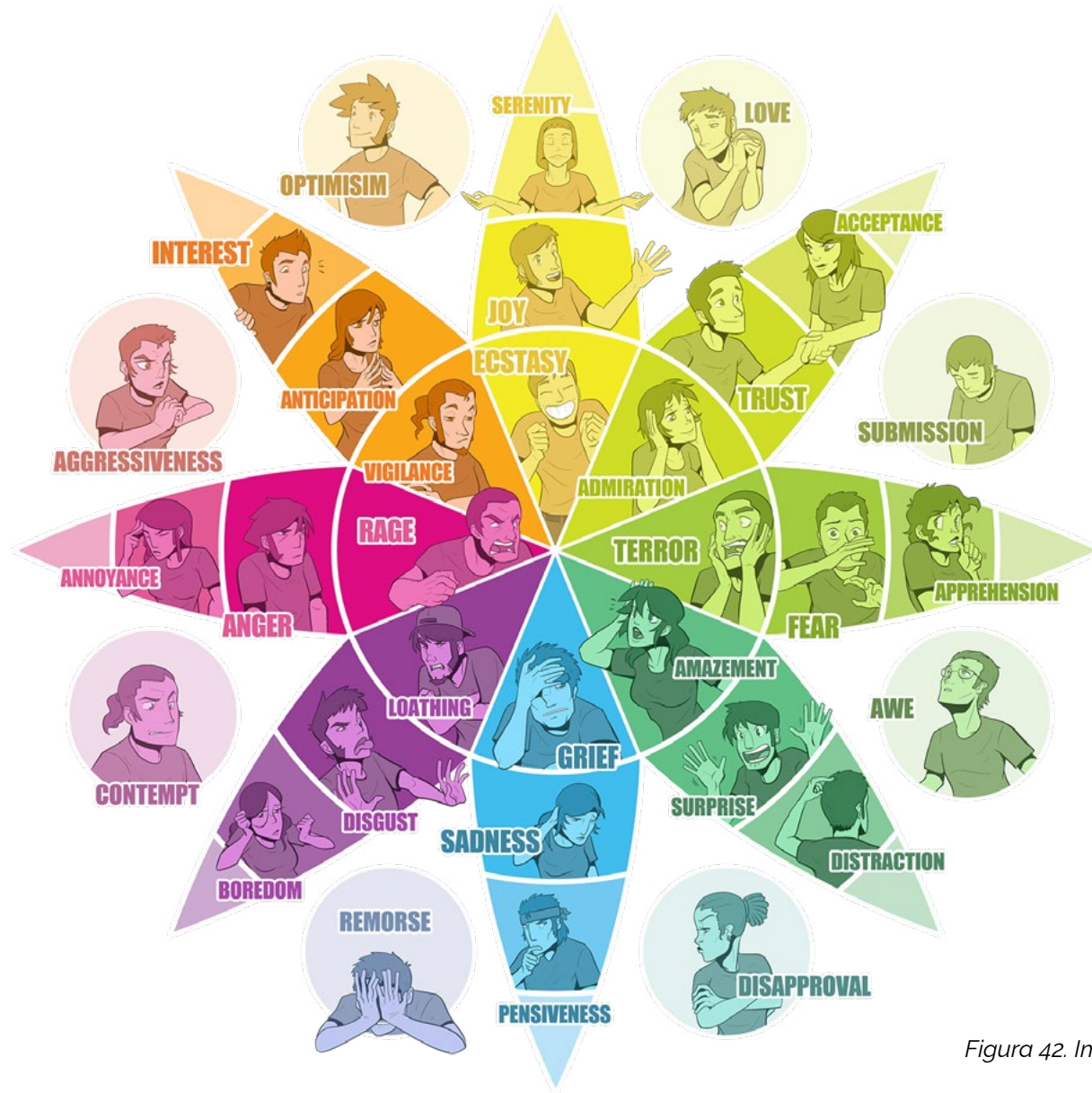


Figura 42. Imagen. Rueda de Emociones de Robert Plutchik (1980).



Figura 43. Imagen. Viñeta de la página 9, plano medio, emoción serenidad.



Figura 44. Imagen. Viñeta de la página 7, gran plano general, emoción alegría.



Figura 45. Imagen. Viñeta de la página 9, plano detalle, emoción dolor.

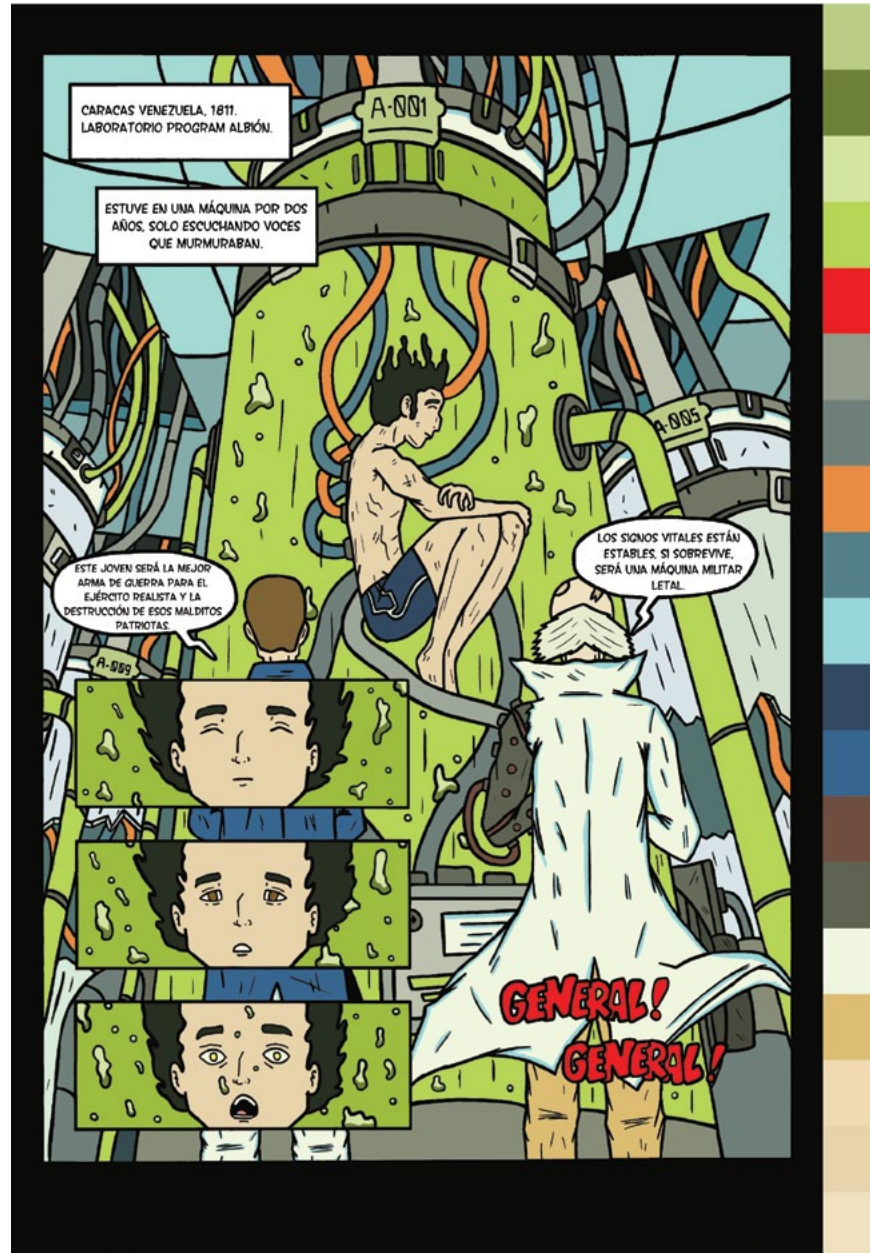


Figura 46. Imagen. Viñeta de la página 12, plano general y primerísimo primer plano, emoción temor.

3.1.2 Rotulación

La rotulación (Fig. 47) de un cómic consiste en crear una guía de colocación, los bocadillos se debe colocar en zonas llamadas "espacios muertos" es decir, donde no será afectada la ilustración y que el lector pueda recorrer la página en el orden deseado.

Antes de contar con los avances tecnológicos de hoy en día, las rotulaciones eran hechas a mano. En la actualidad, esta técnica todavía persiste, y aún la usan creadores de cómics que prefieren un toque más personal. Aunque para una producción masiva, las empresas de cómic favorecen a las soluciones tecnológicas.

En la primera mitad del siglo XX, por la mala calidad de impresión, los editores de cómics utilizaban solo la rotulación en mayúscula, estilo que quedó por defecto en casi todos los cómics. Hoy en día, no hay regla alguna en el uso de rotulación mayúscula o minúscula. Se acepta que los creadores empleen el método que más les convenga.

Dicho esto, la tipografía o rotulación que se usó es lo más similar a una rotulación a mano y se llama "SF Wonder Comic" se detalla más adelante sobre ella.



Figura 47. Imagen. Viñetas de la página 9, rotulación.

3.1.3 Cubierta

El diseño de una cubierta debe mostrar el contenido del libro y estar diseñada con el objetivo de llamar la atención del público. Es importante que la cubierta tenga un diseño potente y que pueda identificarse a distancia. La cubierta debe constar de una ilustración principal que llame la atención del público acompañada de un encabezado igual de potente.

La cubierta que se escogió para este primer volumen de cómic fue de doble página para que sea más llamativo, además de eso, se puso al personaje principal de esta saga en una posición de ataque, lo que deduce que este cómic tratará de sus peleas y por lo que tuvo, que pasar para llegar a donde está (Fig. 48).



Figura 48. Imagen. Cubierta doble página del cómic.

3.1.4 Encabezado

La cabecera está formada por el logotipo que identifica el libro, revista, cómic o publicación. Suelen colocarse en la parte superior de la cubierta, tomando en cuenta que antes se colocaban en las estanterías donde solo se veía la parte superior de la cubierta. La cabecera debe tener el estilo del libro o historia y debe atraer al público objetivo.

Esta cabecera (Fig. 49) fue trabajada con el objetivo de ser versátil con fondos claros y oscuros. Se utilizó la tipografía Calendas para darle un estilo clásico. El encabezado se ubica en la parte superior izquierda de la cubierta midiendo 11 cm. x 7 cm.

Una vez dibujado, acoplando unos detalles y reestructuraciones de tipografía, se entinta el encabezado y se escanea, para posterior a esto darle color y textura (Fig. 50-52).

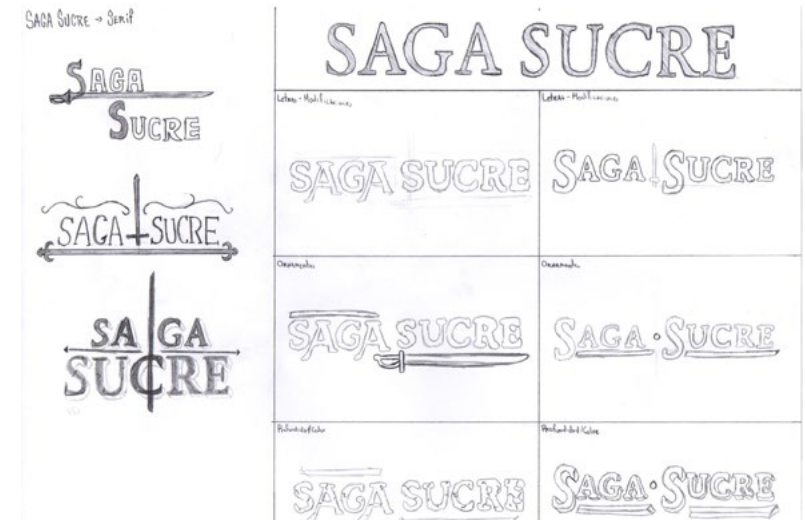


Figura 49. Imagen. Bocetos de encabezados del cómic "Saga Sucre".



Figura 50-52. Imágenes. Proceso de diseño del encabezado del cómic "Saga Sucre".



3.2 Editorial

El diseño editorial (Fig. 53), se ha desarrollado de manera ágil y duradera. Su propósito es comunicar e informar al lector y conseguir su atención. Es la estructura y composición que tienen los libros, revistas, periódicos, catálogos, afiches, etc. Es una rama del diseño gráfico que se enfoca en la estética y diseño tanto interior como exterior de los textos.



Figura 53. Imagen. Cubiertas de revistas, libros, etc.

3.2.1 Sistema editorial

Este cómic parte de una idea de cómo contar fechas históricas del Ecuador, en este primer volumen se exponen el origen y estrategia de Sucre para derrotar a los españoles en la batalla de Pichincha. En los próximos volúmenes se tiene pensado describir la batalla de Pichincha y lo que ocurrió después de esta batalla, convirtiéndose en números de colección y recopilación de historias de la nación.

El sistema editorial del cómic se diseñó creando una estructura para su diagramación de viñetas (Fig. 54). La cubierta del cómic, como se dijo anteriormente, debe constar de una ilustración principal que llame la atención del público y debe incluir el encabezado.

El número del volumen está ubicado en la parte inferior derecha, al igual que el texto adicional, como el título del volumen; esto debe estar presente en todos los volúmenes porque ayuda a obtener información de lo que está adquiriendo el lector.

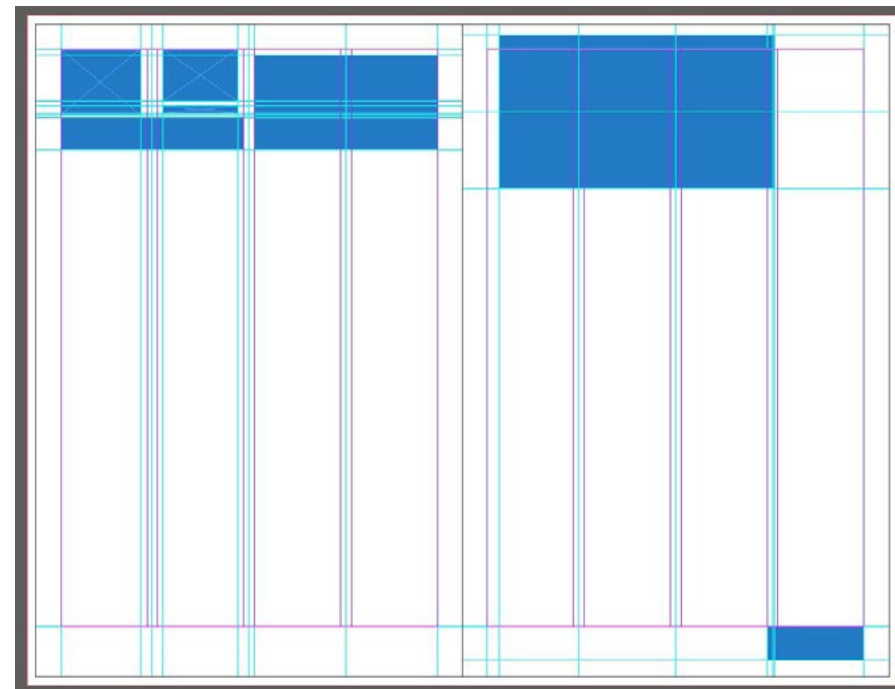


Figura 54. Imagen. Diagramación de cubierta y contracubierta del cómic "Saga Sucre".

Para una producción en serie el cómic va a necesitar el respaldo de una editorial al igual que un código de barras para su venta. El logo de la editorial y el código de barras ocupan un lugar en la parte superior izquierda de la contracubierta.

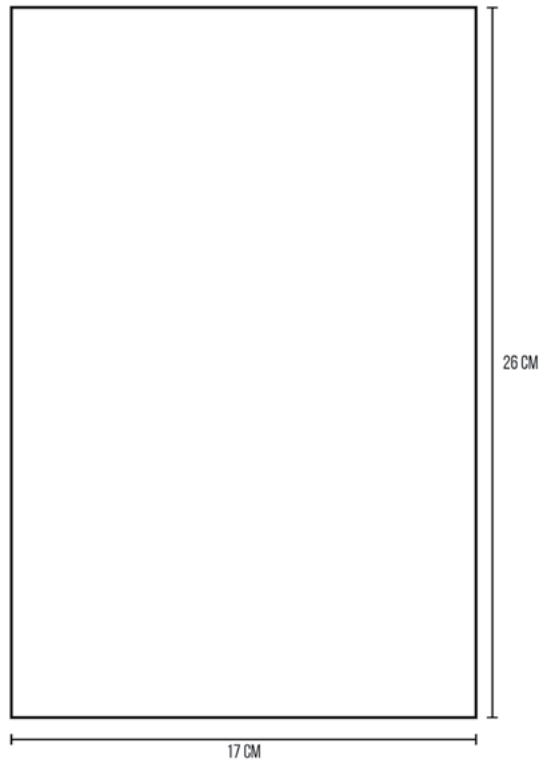
La cubierta a doble página se las reserva para volúmenes especiales, por ejemplo el primer volumen del cómic, para el siguiente volumen se utilizará solamente la portada a una página, así sucesivamente saltando un volumen para la cubierta especial (Fig. 55).



Figura 55. Imagen. Diseño de cubierta y contracubierta del cómic "Saga Sucre".



3.2.2 Formato

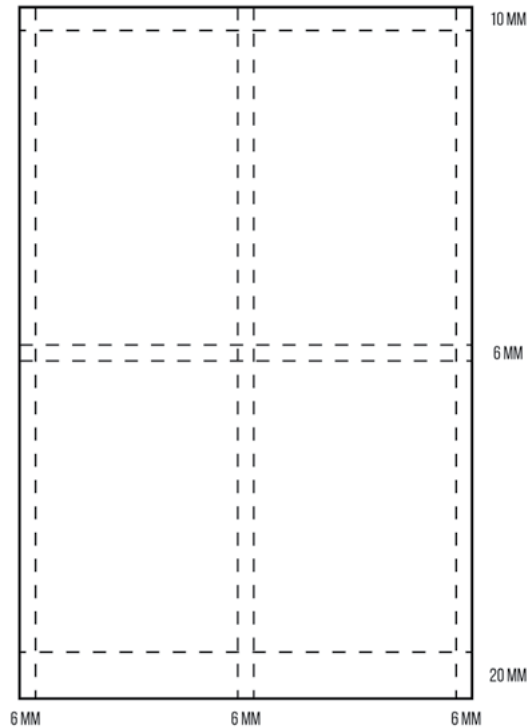


Los formatos de materiales editoriales varían entre diferentes publicaciones. Pueden ser desde pequeños catálogos e historietas en formato A6, así como libros y revistas de formatos A3. Se decidió realizar el cómic "Saga Sucre" con el formato de 17cm. x 26 cm (Fig. 56). Es un formato estándar de cómics, ideal para el target al que está dirigido; además de su fácil manipulación y transporte.

Figura 56. Imagen. Formato del cómic.



3.2.3 Retícula



Es una estructura formada por líneas guías que distribuyen y ordenan la información, de forma creativa y equilibrada (Fig. 57). Para definir la retícula se analizó los diferentes cómics, estilos y formatos de ellos, cada una cuenta con una característica específica dependiendo del estilo o formato que tienen, como este producto es un cómic de formato estándar, se tomó como referencia los cómics de la edad de plata y bronce.

- Márgenes:**
Superior: 10 mm.
Inferior: 20 mm.
Interno: 6 mm.
Externo: 6 mm.

Figura 57. Imagen. Retícula del cómic.



3.2.4 Tipografía

Las tipografías fueron seleccionadas de acuerdo a la estética del cómic. Se buscaron tres fuentes que tengan variaciones tipográficas como: light, regular, itálica, bold, entre otras (Fig. 58). Estas tipografías deben concordar con la rotulación a mano de los cómics, la estética o tema de la historia del cómic y la parte editorial.

Se seleccionó la fuente SF Wonder Comic para los bocadillos y cartelas de la historia. La fuente Calendas fue seleccionada para el desarrollo del encabezado del cómic. Finalmente la fuente Bebas Neue fue usada para la parte editorial (Fig. 59).

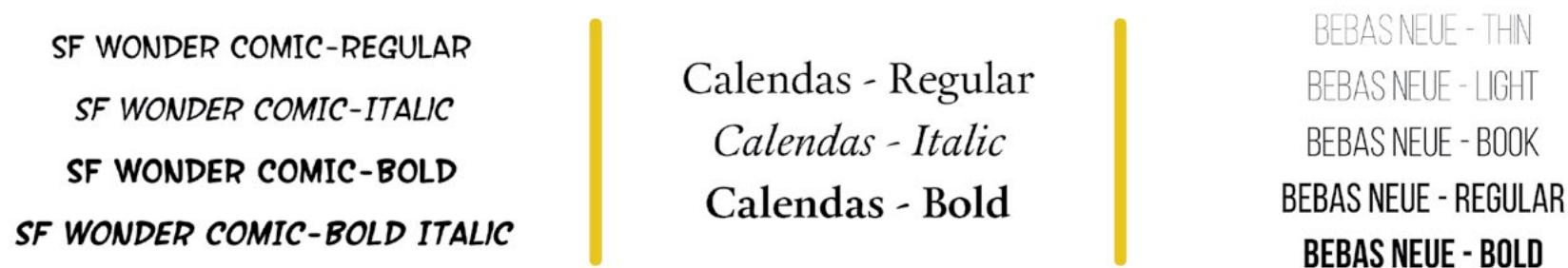


Figura 58. Imagen. Variantes. Tipografías seleccionadas.



SF WONDER COMIC

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZ

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZ

0123456789
(.:; '*#@!|¿? \$%& /)

Calendas

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZ

abcdefghij
klmnopqr
stuvwxyz

0123456789
(.:; '*#@!|¿? \$%& /)

BEBAS NEUE

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZ

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZ

0123456789
(.:; '*#@!|¿? \$%& /)

Figura 59. Imagen. Muestra Completa.
Tipografías seleccionadas.



3.3 Impresión

El papel que se ha seleccionado para este cómic es el couché de 90 gramos; pues es un material versátil y resistente a la manipulación constante, este papel cuenta con una estética que resalta el concepto del cómic book (Fig. 60-61).

Previo a la elección del papel se analizó muchos elementos de resistencia y calidad. Otro papel que se tuvo en consideración fue el LWC de 90 gramos; pero no pudo resistir tanta tinta mientras se realizaba el proceso de impresión.



Figura 60-61. Fotografía. Impresión a full color.

3.4 Prototipo

En el apartado (Anexo 8) se visualiza el cómic completo. A continuación algunas imágenes del prototipo físico (Fig. 62-65):



Figura 62. Imagen. Cubierta y contracubierta del cómic "Saga Sucre".



Figura 63. Imagen. Páginas 6-7 del cómic "Saga Sucre".



Figura 64. Imagen. Páginas 10-11 del cómic "Saga Sucre".

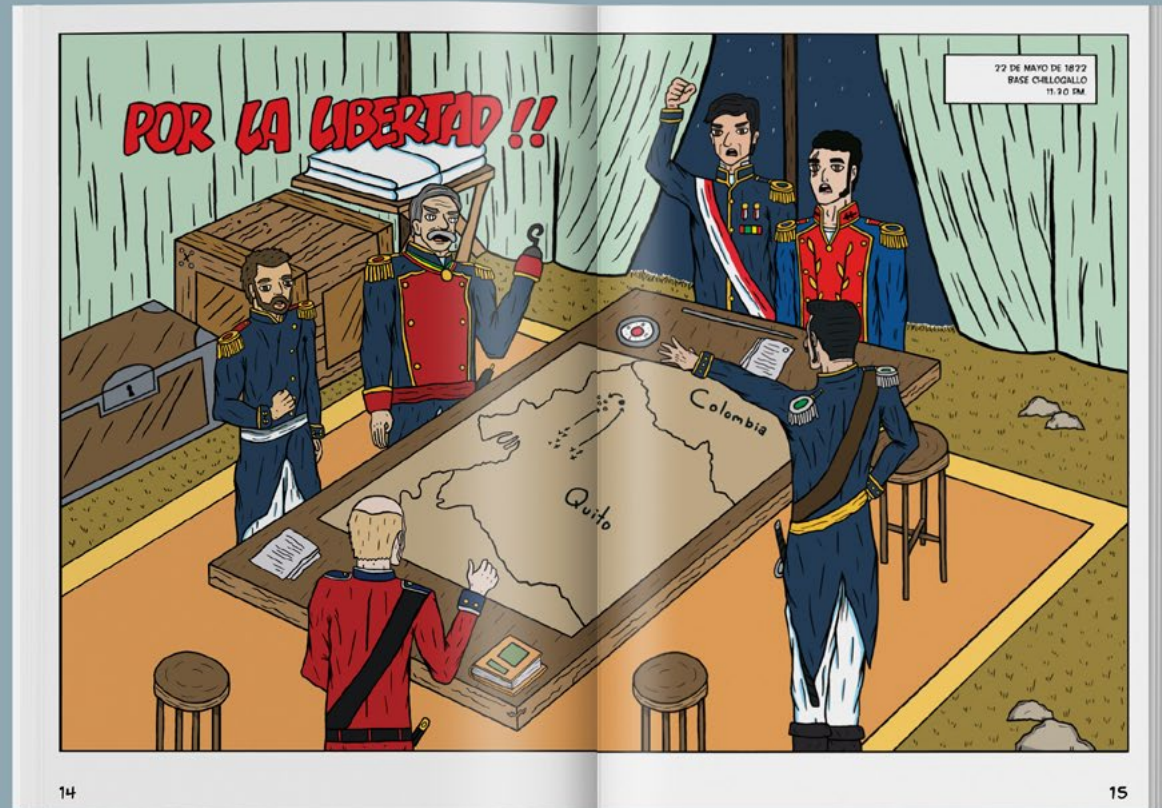


Figura 65. Imagen. Páginas 14-15 del cómic "Saga Sucre".



3.5 Feedback

Para concluir con el diseño del cómic, se realizó un estudio a través de la herramienta de grupo focal mencionada en el libro "Universal Methods of Design" de Bruce Hanington y Bella Martín. Lo que nos dio como resultado aportes positivos y negativos del usuario final, el estudio se realizó con 7 jóvenes de la ciudad de Cuenca con edades entre 14 y 17 años, estudiantes de la "Unidad Educativa Particular Liceo Cristiano de Cuenca" (Fig. 66-67).

Dentro de la retroalimentación de nuestros usuarios se pudo constatar que se genera bastante interés al momento de conocer la historia, les gusta las ilustraciones y les genera intriga, lo que nos permite entender que estarían dispuestos a leer un segundo tomo.

Entre las respuestas que más destacaron fueron.

Positivas

- Una forma interesante y más didáctica de aprender sobre la historia ecuatoriana y facilita el estudio. (Usuario 1)
- Las ilustraciones y la historia eran bien interesantes. (Usuario 3)
- Me dejó una gran intriga de qué pasaría después. (Usuario 6)

Negativas

- En algunas partes hay mucho texto y no se entiende bien. (Usuario 4)
- Solo hay el cómic impreso y no en digital. (Usuario 2)
- No entendí muy bien el orden por lo que nunca he leído un cómic. (Usuario 7)

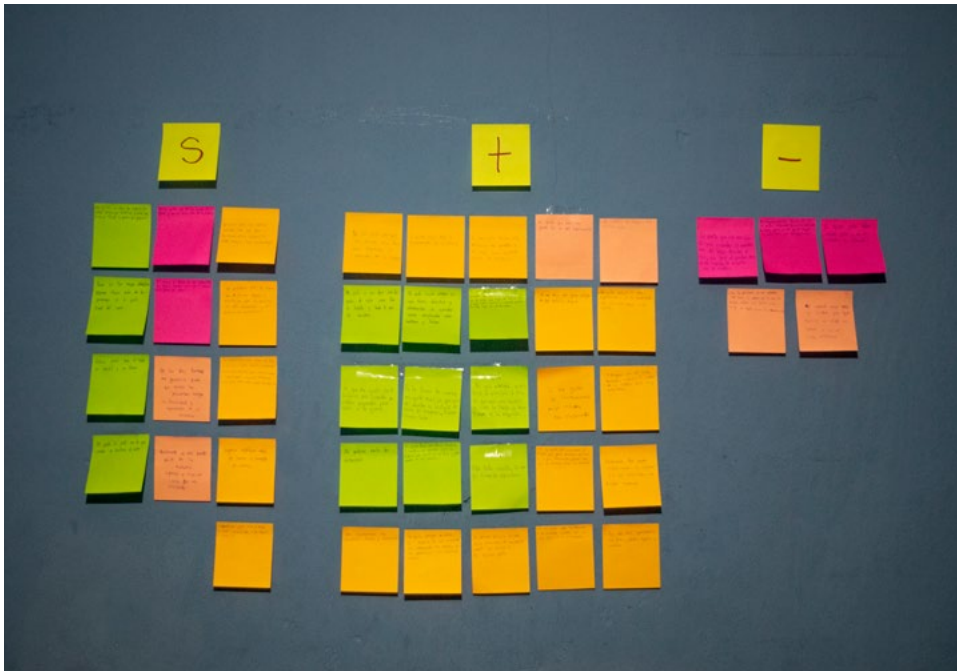


Figura 66. Fotografía. Post-Its. Feedback del grupo focal.



Figura 67. Fotografía. Grupo focal.



Conclusiones y Recomendaciones

Para concluir con el proyecto de titulación, debemos considerar que el resultado obtenido a través del diseño, narración y elaboración del cómic "Saga Sucre", fue muy favorable. Toda la investigación y herramientas utilizadas en el desarrollo del proyecto dieron como resultado un producto final de calidad.

Debemos considerar que no hay una metodología específica para el desarrollo de un cómic, ni pasos ya estructurados para realizarlo, por lo cual se recomienda investigar a profundidad y escoger herramientas y estrategias de diseño que se apeguen más a lo que se intenta comunicar con el cómic.

Según el grupo focal el proyecto les pareció bastante interesante y entre algunas de las recomendaciones fue que tenga un segundo tomo, pues se quedaron con la intriga de conocer más sobre la historia. Cumpliendo así uno de nuestros objetivos el cual era incentivar y dar a conocer la historia del Ecuador a adolescentes de 14 a 17 años de edad.

De igual manera debemos considerar que el producto final se pensó en un inicio para ser impreso y coleccionable; pero, tomando en cuenta los comentarios que recibimos en nuestro grupo focal, se debe considerar el desarrollo de una versión en digital, la misma que pueda servir como una herramienta didáctica y de ayuda para los profesores al momento de hablar sobre la historia.



Referencias Bibliográficas

- Agencias Andes. (2018, Julio 30). Capitán Escudo, un héroe místico que enfrenta los males del Ecuador. El Tiempo, Diario de Cuenca. Recuperado de <https://www.eltiempo.com.ec/noticias/entretenimiento/13/capitan-escudo-heroe-ecuador>
- Angoloti, C. (1990). Cómics, títeres y teatro de sombras. Madrid, España. Ediciones La Torre.
- Aparici, R. (1989). El cómic y la fotonovela en el aula. Madrid, España. Ediciones De La Torre.
- Baur K., E. (1978). La historieta como experiencia didáctica. México. Editorial Nueva Imagen.
- Bhaskaran, L. (2008). ¿Que es el Diseño editorial?. Barcelona, España. Editorial Index Book.
- Blanco Sánchez, I. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. (Tesis de masterado). Universidad de Valladolid. Valladolid, España.
- Casas, N. (2014). Historia y análisis de los personajes en el cómic. Madrid, España. Editorial Bruguera, S.A.
- Coma, J. (1983). Historia de los cómics. Barcelona, España. Ediciones Toutain.
- Comparato, D. (2014). De la creación al guión: Arte y técnica de escribir para cine y televisión. Editorial Simplissimo.
- Díaz Lucea, J. (1996). "Los recursos y materiales didácticos en Educación Física". Apunts: Educació Física i Esports, nº 43.
- Eisner, W. (2008). Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist. New York, Estados Unidos. W. W. Norton & Company.
- El Comercio. (2014, Agosto 08). ¿Cuál es la fecha cívica de mayor importancia en Ecuador?. El Comercio, Diario de Quito. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/actualidad/fecha-civica-ecuador-independencia-10agosto.html>
- Fernández, M., Díaz, O. (1990). El cómic en el aula. Madrid, España. Editorial Alhambra.
- Frascara, J. (1999). El poder de la imagen. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Infinito.



- Frattini, G., Palmer, Ó. (1999). Guía básica del cómic. Madrid, España. Nuer Ediciones S.A.
- García, S. (2010). La novela gráfica. Bilbao, España. Astiberri Ediciones.
- Gasca, L., Gubern, R. (1988). El discurso del cómic. Madrid, España. Ediciones Cátedra, S.A.
- Gubern, R. (1972). El lenguaje de los cómics. Barcelona, España. Ediciones Península.
- Hernández Cevallos, J. (2015). Un hombre muerto a puntapiés, el cómic. Quito, Ecuador. Edición Ministerio de Cultura y Patrimonio.
- Icaza, G. O.(1972). La gesta del Pichincha. Revista de las fuerzas armadas ecuatorianas, (#45), pág. 6-11.
- Kneece, M. (2015). The art of comic book writing: the definitive guide to outlining, scripting, and pitching your sequential art stories. New York, Estados Unidos. Watson-Guptill Publications.
- Lee, S. (2010). Stan Lee's how to draw comics. New York, Estados Unidos. Watson-Guptill Publications.
- Manacorda de Rosetti, M. (1976). La comunicación integral: imagen, lengua, literatura: la historieta. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapelusz.
- McCloud, S. (2006). Making comics. New York, Estados Unidos. HarperCollins Publishers.
- McCloud, S. (1993). Understanding comics. New York, Estados Unidos. HarperCollins Publishers.
- Mckee, R. (2011). El guión. Barcelona, España. Alba Editorial.
- Millidge S, G. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica: la guía esencial. Barcelona, España. Parramón Ediciones.
- Moncayo G., P. (2002). La multifacética personalidad de Sucre. Revista de las fuerzas armadas del Ecuador, (#132), pág. 52-57.
- Moral M., A. (1969). La batalla de Pichincha. Revista de las fuerzas armadas ecuatorianas, (#39), pág. 69-73.



- Montijano, M. (2006, Junio 11). Breve historia del cómic. Homines. Recuperado de https://www.homines.com/comic/comic_01/index.htm
- Morales Muñoz, P. A. (2012). Elaboración de material didáctico. México. Red Tercer Milenio S.C.
- Moreno Rodríguez, C. (2009). El diseño gráfico en materiales didácticos. Buenos Aires, Argentina. CESAL Edición.
- Oceano, E. (2001). Manual de la educación. Barcelona, España. Editorial Oceano.
- Ogalde Careaga, I., Bardavid Nissim, E. (1997). Los materiales didácticos. Medios y recursos de apoyo a la docencia. México. Editorial Trillas.
- Pareja Diezcanseco, A. (1958). Historia del Ecuador. Quito, Ecuador. Editorial Casa de la Cultura Ecuatoriana.
- Reyes, O. (1949). Breve historia general del Ecuador. Quito, Ecuador. Editorial Talleres Gráficos Nacionales.
- Rodríguez Diéguez, J. L. (1988). El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza. Barcelona, España. Ediciones Gustavo Gili, SL.
- Romera, J. (2019, Diciembre). Planos y enfoques en el cómic. JuanRomera. Recuperado de <https://juanromera.com/planos-y-enfoques-en-el-comic/>
- Salvador Lara, J. (1994). Breve historia contemporánea del Ecuador. D.F., México. Fondo de Cultura Económica.
- Salvat, J. (1981). Historia del Ecuador. Quito, Ecuador. Salvat Editores Ecuatoriana.
- Santibáñez, J. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. Quito, Ecuador. Centro Editorial y Documentación Raúl Salvador R.
- Vilches, G. (2014). Breve historia del cómic. Madrid, España. Ediciones Nowtilus, S.L.
- Wigan, M. (2008). Imágenes en secuencia. Barcelona, España. Ediciones Gustavo Gili, SL.



Índice tablas y figuras

Tablas

- Tabla 01. Vivar, K. (2018). Tabla. Ventajas y desventajas de recursos didácticos. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Tabla 02. Vivar, K. (2018). Tabla. Secuencia de escenas. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.



Figuras

- Figura 01. Töpffer R. (1842). Imagen. Tira cómica de Rodolphe Töpffer (1842). Recuperado de <https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>
- Figura 02. Jácome N. (1961). Imagen. Tira cómica "Don Canuto" de Nelson Jácome (1961). Recuperado de artículo "El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente"
- Figura 03. ELE cómics. (2016). Imagen. Portada del cómic "Capitán Escudo" de ELE cómics (2016). Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/44488711/Capitan-Escudo>
- Figura 04. Lee O'Malley, B. (2012). Imagen. Flashback del cómic "Scott Pilgrim" de Bryan Lee O'Malley (2012). Recuperado de <https://readcomiconline.to/Comic/Scott-Pilgrim/Issue-1?id=19830#132>
- Figura 05. Smith, J. (1991). Imagen. Viñeta del cómic "Bones" de Jeff Smith (1991). Recuperado de <https://readcomiconline.to/Comic/Bone-1991/Issue-27?id=34295#9>
- Figura 06. Straczynski, J. M. (2003). Imagen. Página del cómic "The Amazing Spider-Man" de Joseph Michael Straczynski (2003). Recuperado de <https://readcomiconline.to/Comic/The-Amazing-Spider-Man-1999/Issue-51?id=5033#15>
- Figura 07. Woodring, J. (2003). Imagen. Lectura de viñetas del cómic "Frank" de Jim Woodring (2003). Recuperado de <https://readcomiconline.to/Comic/The-Frank-Book/TPB?id=133722#158>
- Figura 08. Merlo, C. (2018). Imagen. Ejemplos de tipos de planos de Pinterest (2018). Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/307370743298353124/>



- Figura 09. Straczynski, J. M. (2003). Imagen. Juego de ángulos del cómic "The Amazing Spider-Man" de Joseph Michael Straczynski (2003). Recuperado de <https://readcomiconline.to/Comic/The-Amazing-Spider-Man-1999/Issue-41?id=5014#3>
- Figura 10. Mashima, H. Imagen. Expresiones faciales (personajes) del manga "Fairy Tail" de Hiro Mashima (2017). Recuperado de <https://kissmanga.com/Manga/Fairy-Tail/Chapter-538?id=368390>
- Figura 11. Eisner, W. (2008). Imagen. Bocadillos del libro "El cómic y el arte secuencial", pág. 29 de Will Eisner (2008). Recuperado Enero 2020
- Figura 12. Kidd, C. (2013). Imagen. Ejemplo de cartela del cómic "Batman Black and White" de Chip Kidd (2013). Recuperado de <https://readcomiconline.to/Comic/Batman-Black-and-White-2013/Issue-1?id=128414#6>
- Figura 13. Kirkman, R. (2014). Imagen. Ejemplo de onomatopeyas del cómic "The Walking Dead" de Robert Kirkman (2014). Recuperado de <https://readcomiconline.to/Comic/The-Walking-Dead/Issue-132?id=1760#11>
- Figura 14. Vivar, K. (2018). Gráfico. Recursos didácticos. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 15. Vivar, K. (2018). Gráfico. Línea de tiempo de la historia del Ecuador. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 16. Vivar, K. (2018). Fotografía. Realizando encuestas a estudiantes del colegio Liceo Cristiano de Cuenca. (Anexo 2). Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figuras 17-21. Vivar, K. (2018). Gráficos. Visualización de datos. (Anexo 1). Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 22. Vivar, K. (2018). Gráfico. Resultado de la encuesta. "El Comercio". Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.



- Figura 23. Peñaherrera, L. (2010). Imagen. Mural sobre la batalla del Pichincha de Luis Peñaherrera (2010). Recuperado de <https://www.artelista.com/obra/1259600195781457-muralsobrelabatalladelpichincha.html>
- Figura 24. McCloud, S. (1993). Imagen. Los 6 pasos de la metodología de Scott McCloud (1993). Recuperado del libro "Understanding Comics" 1993.
- Figura 25. Vivar, K. (2018). Gráfico. Ficha de personaje. (Anexo 3). Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 26. Vivar, K. (2019). Imagen. Fragmento del guión "Saga Sucre" de Kevin Vivar Torres (2019). (Anexo 4). Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 27-28. Vivar, K. (2019). Imágenes. Storyboards o thumbnails del cómic "Saga Sucre" de Kevin Vivar Torres (2019). Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 29-31. Vivar, K. (2019). Imágenes. Bocetos. Proceso de bocetaje. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 32. Vivar, K. (2019). Imagen. Personajes. Sucre y Santa Cruz. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 33. Vivar, K. (2019). Imagen. Turn around de Sucre. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 34. Vivar, K. (2019). Imagen. Expresiones faciales de Sucre. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 35. Vivar, K. (2019). Imagen. Turn around de Santa Cruz. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.



- Figura 36. Vivar, K. (2019). Imagen. Expresiones faciales de Santa Cruz. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 37. Vivar, K. (2019). Imagen. Coronel Tomás Mires. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 38. Vivar, K. (2019). Imagen. Científico Santiago Dávila. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 39-41. Vivar, K. (2019). Imágenes. Bocetos de escenarios. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 42. Plutchik, R. (1980). Imagen. Rueda de Emociones de Robert Plutchik (1980). Recuperado de <https://adplanningpocketbook.wordpress.com/2016/07/21/plutchiks-theory-of-emotion-which-emotion-should-your-campaign-evoke-to-engage-consumers/>
- Figura 43. Vivar, K. (2019). Imagen. Viñeta de la página 9, plano medio, emoción serenidad. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 44. Vivar, K. (2019). Imagen. Viñeta de la página 7, gran plano general, emoción alegría. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 45. Vivar, K. (2019). Imagen. Viñeta de la página 9, plano detalle, emoción dolor. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 46. Vivar, K. (2019). Imagen. Viñeta de la página 12, plano general y primerísimo primer plano, emoción temor. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 47. Vivar, K. (2019). Imagen. Viñetas de la página 9, rotulación. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.



- Figura 48. Vivar, K. (2019). Imagen. Cubierta doble página del cómic. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 49. Vivar, K. (2019). Imagen. Bocetos de encabezados del cómic "Saga Sucre". Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 50-52. Vivar, K. (2019). Imágenes. Proceso de diseño del encabezado del cómic "Saga Sucre". Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 53. Muzi, C. (2018). Imagen. Cubiertas de revistas, libros, etc. Recuperado de <https://www.infobae.com/cultura/2018/05/15/maraton-de-tapas-los-secretos-detras-del-diseno-editorial/>
- Figura 54. Vivar, K. (2019). Imagen. Diagramación de cubierta y contracubierta del cómic "Saga Sucre". Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 55. Vivar, K. (2019). Imagen. Diseño de cubierta y contracubierta del cómic "Saga Sucre". Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 56. Vivar, K. (2019). Imagen. Formato del cómic. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 57. Vivar, K. (2019). Imagen. Reticula del cómic. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 58. Vivar, K. (2019). Imagen. Variantes. Tipografías seleccionadas. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 59. Vivar, K. (2019). Imagen. Muestra completa. Tipografías seleccionadas. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.



- Figura 60-61. Vivar, K. (2020). Fotografía. Impresión a full color. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 62. Vivar, K. (2020). Imagen. Cubierta y contracubierta del cómic "Saga Sucre". Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 63. Vivar, K. (2020). Imagen. Páginas 6-7 del cómic "Saga Sucre". Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 64. Vivar, K. (2020). Imagen. Páginas 10-11 del cómic "Saga Sucre". Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 65. Vivar, K. (2020). Imagen. Páginas 14-15 del cómic "Saga Sucre". Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 66. Vivar, K. (2020). Fotografía. Post-Its. Feedback del grupo focal. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.
- Figura 67. Vivar, K. (2020). Fotografía. Grupo focal. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.



Anexos

Anexo 1

Modelo de encuesta.



Encuesta para el Trabajo de Titulación denominado **“Diseño de un cómic para enseñar una fecha histórica del Ecuador”**, gracias por su colaboración jóvenes de primero a tercero de bachillerato.

Kevin Vivar Torres - Carrera de Diseño Gráfico

Preguntas

Sexo:

Edad:

1. ¿Les agrada la materia de historia o materias relacionadas con ella?

Si ____ No ____

2. ¿Por qué no les agrada la materia de historia? (Señale una opción)

Aburrido ____ Muchas fechas ____ Mucho texto ____ No me interesa ____

3. ¿Qué aprende sobre la historia? (Puede señalar más de una opción)

Prehistoria ____

Edad Media ____

Presidentes ____

Batallas ____

Historia Contemporánea ____

Historia de Otros Países ____

Otro _____



4. Une con una línea según la fecha que corresponda.

Batalla de Tarqui	24 de Mayo de 1822
Primer Grito de Independencia	27 de Febrero de 1829
Batalla de Ibarra	17 de Julio de 1823
Independencia de Cuenca	31 de Octubre de 1900
Batalla de Pichincha	9 de Octubre de 1820
Día del Escudo del Ecuador	10 de Agosto de 1809

5. ¿Qué fecha histórica del Ecuador considera la más importante? (Señale una opción)

- Batalla de Tarqui ____
Independencia de Cuenca ____
Batalla de Pichincha ____
Primer Grito de Independencia ____
Batalla de Huachi ____
Independencia de Guayaquil ____

6. ¿Conoce algo sobre la batalla de Pichincha?

Si ____ No ____



7. ¿Conoce a algunos de estos personajes? (Anote el nombre con la imagen respectiva)











Anexo 2

Encuestados.







Anexo 3

Ficha de personajes.

FICHA DE PERSONAJE #2

DATOS PERSONALES

Nombre: Andrés de Santa Cruz y Calahumana (*Indio, El cholo*)
Sexo: Masculino
Edad: 29 años
Profesión: Militar, Político (*Realista, se volvió Libertador*)
Estatus Social: Alto (*Inca Descendiente*)
Estatus Civil: Soltero
Residencia Actual: -----
Lugar de Nacimiento: 5 de Diciembre de 1792 en La Paz, Bolivia

CARACTERÍSTICAS

Afable, Animoso, Arrogante, Comprensivo, Delicado, Educado, Flexible, Honesto, Listo, Orgullosos, Sabio, Valiente

HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS

Apuestas, Caballería, Combate, Cultura, Esgrima, Escribir, Geografía, Infantería, Liderazgo, Leer, Política, Supervivencia

IDIOSINCRASIA (RASGOS PARTICULARES)

Banda, Lampiño, Medallas

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Alto, Cabello Ondulado/oscuro, Cara Chupada, Definido, Frente Amplia, Lampiño, Ligeramente Bronceado, Nariz Larga, Ojos Negros

EQUIPO/OBJETOS

Banda, Caballo, Compás, Mapa, Medallas, Sable



BIOGRAFÍA

- A los 17 años su padre le incorporó al ejército realista como alférez del regimiento "Dragones de Apolobamba".
- En 1811 combatió en la batalla de Huaqui por ello fue ascendido a teniente.
- En 1813 pelea en Vilcapugio y Ayohuma y es ascendido a capitán.
- En 1817 era teniente coronel cuando fue prisionero en la batalla de la Tablada de Tolomosa en Tucumán. Luego fue trasladado a Las Bruscas, cerca de Buenos Aires.
- Se fugó en un barco inglés a Rio de Janeiro y volvió a Perú donde regresa a los realistas.
- En la batalla de Cerro de Paseo (6 de Diciembre de 1820), fue apresado y conducido al cuartel general patriota que el general José de San Martín había establecido en Huara.
- En Huara decidió abrazar la causa patriota (8 de Enero de 1821).
- En 1822, después de la batalla de Pichincha, obtuvo el rango de general de Brigada (*ascendido por Sucre*) y el congreso peruano le dio una medalla al mérito por su valentía y brillantez como militar.

RELACIÓN ENTRE PERSONAJES

Amigo/Antonio José de Sucre: Gran amigo en poco tiempo, su superior, comandante en jefe de la división colombiana y peruana. Le admira mucho por su determinación y gran inteligencia. Le respeta y sigue sus órdenes; pero con un poco de cuestionamientos.

Ejército Patriota: Pensaban que era arrogante por la expresión de su rostro. Pero era amigable con todos y a la vez exigente. Respetado por sus superiores por ser comandante de la división peruana. Algunos no confían en él por su pasado.

FAMILIA

Padre: José de Santa Cruz
Madre: Juana Basilia Calahumana

HOGAR



FICHA DE PERSONAJE # 3

DATOS PERSONALES

Nombre: Tomás Mires
Sexo: Masculino
Edad: 36
Profesión: Militar, Filósofo, Ingeniero
Estatus Social: Medio
Estatus Civil: Soltero
Residencia Actual: Caracas, Venezuela
Lugar de Nacimiento: 17 de Marzo de 1775 en Madrid, España

CARACTERÍSTICAS

Agresivo, Discreto, Exigente, Fuerte, Impaciente, Lógico, Sabio, Te-naz, Temperamental, Valiente

HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS

Caballería, Combate, Esgrima, Escribir, Geografía, Infantería, Leer, Matemáticas, Mecánica, Negocios, Supervivencia

IDIOSINCRASIA (RASGOS PARTICULARES)

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Cabello Corto, Cara Cuadrada, Corpulento, Frente Amplia, Ligeramente Bronceado, Mediano, Nariz Ancha, Ojos Cafés, Patillas

EQUIPO/OBJETOS

Caballo, Pañuelo, Pistola, Sable



BIOGRAFÍA

- En 1788 ingresa a una Escuela Militar en Madrid.
- En 1790 obtiene su ascenso a teniente.
- En 1792 es ascendido a capitán.
- En 1799 obtiene sus ascensos a los de grados mayor y teniente coronel.
- En 1800 es ascendido a coronel y mandado a Caracas, Venezuela, para dirigir la Escuela de Ingeniería Militar en donde comenzaría con el programa "Albión".
- En mayo de 1800 llega a Caracas y conoce a su socio el científico Santiago Guillermo de Dávila.
- En 1808 comienza el quinto programa "Albión", experimentos con diez jóvenes, entre ellos Antonio José de Sucre y su hermano.
- Logra crear al super soldado que querían los españoles (Sucre) en Noviembre de 1810, pero lo rescatan unos pocos meses después los patriotas.

RELACIÓN ENTRE PERSONAJES

Científico/Santiago Dávila: Son compañeros de trabajo. No tiene otra relación. Siempre le pareció raro su comportamiento hacia sus experimentos, sustancias y jóvenes. No lo tolera mucho, cuando hablan va directo al grano.

Antonio José de Sucre: Era su estudiante favorito de todos los del programa. Nunca juzgaba su forma de enseñanza aunque fuera perversa. Llegó a quererlo como si fuera su propio hijo y quería que fuese el soldado perfecto; pero al final siempre fue para ganar dinero. No le importó su vida.

Jóvenes del Programa: Nunca les tuvo respeto. Para él solo fueron conejillos de india para el programa y su ticket para ganar dinero. Había matado a muchos por su ambición. El único que le llegó a importar un poco fue Sucre.

FAMILIA

Padre: Pablo Mires y Martínez
Madre: María Palacios y Torres

HOGAR

Escuela de Ingeniería Militar en Caracas



FICHA DE PERSONAJE #4

DATOS PERSONALES

Nombre: Santiago Guillermo de Dávila y Cabrera
Sexo: Masculino
Edad: 53
Profesión: Científico, Filósofo, Matemático, Ingeniero, Mecánico, Médico
Estatus Social: Medio
Estatus Civil: Viudo
Residencia Actual: Caracas, Venezuela
Lugar de Nacimiento: 9 de Junio de 1755 en Madrid, España

CARACTERÍSTICAS

Abierto, Analítico, Exigente, Leal, Loco, Lógico, Maduro, Paciente, Raro, Reflexivo, Sabio, Sádico

HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS

Anatomía, Biología, Esgrima, Escribir, Epistemología, Leer, Máquinas, Memoria Fotográfica, Tecnología, Toxicología, Química

IDIOSINCRASIA (RASGOS PARTICULARES)

Brazo Mecánico, Correa

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Blanco, Calvo (*Power Donut*), Cara Alargada, Frente Amplia, Flaco, Nariz Ancha, Ojos Verdes, Patillas (*A La Souvarov*), Mediano

EQUIPO/OBJETOS

Laboratorio, Lentes



BIOGRAFÍA

- Su padres murieron cuando tenía 10 años.
- Estudió Física en la Universidad Central de Madrid y se doctoró en Ciencias Físicas.
- Estudió Medicina en la Universidad de Sevilla y se doctoró en Medicina Forense.
- En 1795 obtuvo plaza de profesor en la Universidad de Madrid, pero fue despedido por llevar a cabo experimentos de resurrección, alteración de ADN molecular y sustancias químicas.
- En enero de 1799 llega a Caracas, Venezuela.
- En 1800 conoce a su socio el coronel Tomás Mires.
- Desde 1800-1807 logra descubrir y avanzar con el programa "Albión".
- En 1808 comienza el quinto programa "Albión", experimentos con diez jóvenes, entre ellos Antonio José de Sucre y su hermano.
- Logra crear al super soldado que tanto soñó (Sucre) en Noviembre de 1810, pero lo rescatan unos pocos meses después los patriotas.

RELACIÓN ENTRE PERSONAJES

Coronel/Tomás Mires: Son compañeros de trabajo. No tiene otra relación. No le gusta como maltrata a los jóvenes porque después él y sus ayudantes siempre están curándoles y gastando recursos. Odia que entienda la belleza de sus creaciones y siempre estar explicando.

Antonio Jose de Sucre: Le pareció un gran hallazgo para su programa. Disfrutaba al hacerle chequeos semanales por lo que su cuerpo y ADN se adaptaba bien a las sustancias que elaboraba. Era muy loco y raro cuando se encontraban juntos.

Jóvenes del Programa: Siempre los vio como seres inferiores hasta al mismo coronel. La única relación que tenía con ellos era de "doctor" a paciente. El joven más interesante para él era Sucre, por su estructura molecular. Por eso le inyectaba más sustancia química.

FAMILIA

Padre: Gustavo Nicolás de Dávila
Madre: María Carmen de Cabrera
Esposa: Cristina Natalia de García

HOGAR

Escuela de Ingeniería Militar en Caracas



Anexo 4

Guión.

Guión

Saga Sucre

Kevin Vivar Torres

Vol. 8

Programa Albión

PÁGINA 1

EXT. MONTAÑAS/CHILLOGALLO. ATARDECER

PANEL 1

Se ve las montañas de la locación, el sol está bajando, una cálida brisa, las nubes pasan lentamente.

NARRADOR

Ecuador, 22 de Mayo 1822.
Cordillera de los Andes, sector de Chillogallo.
(se contempla un bello atardecer)

PANEL 2

Entra Sucre con una mirada fija al paisaje que está al frente suyo y se da una breve descripción del personaje.

INFORMACIÓN

Comandante en Jefe Antonio José Francisco de Sucre y Alcalá.
Estratega Militar, Ingeniero, Político.
Nacionalidad: Venezolano
Edad: 27 años

PANEL 3

Se acerca a su rostro viendo seriamente y en pensamiento.

NARRADOR

El comandante Sucre, se prepara para una gran batalla.

PÁGINA 2

EXT. MONTAÑAS/CHILLOGALLO. ATARDECER

PANEL 1

Sucre escucha una voz desde lejos (usando sus poderes), Sucre se queda viendo aún el paisaje pero lo escucha.



ANDRÉS DE SANTACRUZ

¿En qué piensas tanto amigo, no me digas que vuelves a recordar tu pasado?

PANEL 2

Santa Cruz se acerca a Sucre, mientras Sucre sin dar la vuelta ya sabe quién es y le responde. (su ojo cambia de color)

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Si, Andrés pienso en ello, todo el tiempo.
(Despertando de su letargo)

PANEL 3

Se muestra a Santa Cruz y se da una breve descripción del personaje.

INFORMACIÓN

Comandante de la División Peruana Andrés de Santa Cruz y Calahumana.
Estratega Militar y Político.
Nacionalidad: Boliviano
Edad: 29 años

PANEL 4

Santa Cruz llega donde está Sucre y pone su mano encima de su hombro, comienzan a hablar viendo el paisaje.

ANDRÉS DE SANTACRUZ

¿Por recordar tu pasado te alejaste del campamento?

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Exacto, me conoces bien, amigo.

ANDRÉS DE SANTACRUZ

Sabes cómo te afecta, ya pasó una vez cuando nos enfrentamos al ejército realista.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Lo se, por eso perdimos la batalla, te prometo que no volverá a pasar.

PÁGINA 3

EXT. MONTAÑAS/CHILLOGALLO. ATARDECER

PANEL 1

La silueta de ambos, están viendo dónde Sucre apunta con su mano.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Estamos tan cerca de nuestro objetivo, Andrés
(Alza su brazo y apunta hacia el frente)

ANDRÉS DE SANTACRUZ

Sí, lo sé, puedo saborear la libertad ¡carajo!
(Mantiene su mano en el hombro de Sucre)

PANEL 2

Empiezan a conversar sobre los preparativos para la reunión donde hablarán sobre la estrategia.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

En la noche discutiremos sobre el ataque al ejército español.

ANDRÉS DE SANTACRUZ

Listo, convocaré una reunión con el resto de comandantes.

PANEL 3

Santa Cruz se retira para inspeccionar cómo levantan el campamento, mientras Sucre está aguantando un dolor.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

¿Cómo están los arreglos en la base?
(Exclama con un poco de dolor)

ANDRÉS DE SANTACRUZ

Todo en marcha, regresaré. ¡No te demores narizón!
(Se retira con calma, alzando su brazo despidiéndose)

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Narizón? Mira quién lo dice.
(Mientras siente que Santa Cruz se va)



PANEL 4

Rostro de Sucre.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Sigh... Sigh... (Respira con paciencia)

PANEL 5

Rostro de Sucre.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Argh, Argh, Argh (Muestra dolor en el rostro)

PANEL 6

Rostro de Sucre.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

No otra vez!!!

(Su mano tapando medio rostro)

PÁGINA 4

FLASHBACK

INT.LABORATORIO.TARDE.

PANEL 1

Sucre está en completa oscuridad dentro de un líquido, se escuchan voces.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Aquí está frío, oscuro y mojado, además escucho algunas voces.

PANEL 2

Sucre abre sus ojos levemente, ve rostros familiares.

CIENTÍFICO DÁVILA

Pensé que un adolescente soportaría mejor este tipo de experimentos.

CORONEL TOMÁS MIREs

Al parecer este nuevo intento de mejorar genéticamente a humanos para convertirlos en máquinas militares ha fracasado nuevamente.

PANEL 3

Los ojos de Sucre siguen abiertos levemente, mientras el científico y coronel se van.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

¿Qué es esta sensación? ¿En dónde estoy?

CIENTÍFICO DÁVILA

Si no responde, apagaré la máquina y morirá.

PANEL 4

Sucre muestra cara de tristeza y dolor intentando mostrar que está vivo.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

No quiero morir, ¡no apaguen la máquina!

(Intenta hablar)

PANEL 5

La cara de Sucre empieza a luchar por su vida y lograr abrir la boca para indicar movimiento y empieza a recordar cómo llegó a estar dentro de esta máquina.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Ahora empiezo a recordar cómo terminé conectado a esta máquina.

PÁGINA 5

FLASHBACKS

PANEL 1

INT.CASA/CUMANÁ.DÍA

Un pequeño bebé (Sucre) se muestra.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Mi nombre es Antonio José de Sucre, nací un 3 de Febrero de 1795 en Cumaná, Capitanía General de Venezuela.

PANEL 2

INT.CASA/CUMANÁ.DÍA

Se muestra a los padres de Sucre.



ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Mis padres fueron Vicente de Sucre y Urbaneja y María Manuela de Alcalá.

PANEL 3

INT.CASA/CUMANÁ.TARDE

Se muestra una mano débil sin fuerza.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Cuando tenía 7 años, mi madre murió de una grave enfermedad.

PANEL 4

EXT.CUMANÁ.TARDE

Una buseta les retira a Sucre y a su hermano para irse a vivir con su tío.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Mi padre no superó la muerte de mi mamá y a los 12 años me envió junto con mi hermano a vivir con el tío Antonio.

PANEL 5

EXT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES.DÍA

Se muestra la escuela donde tendrán sus estudios.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

A los 13 años, mi tío Antonio nos inscribió en la escuela de ingeniería militar en Caracas.

PANEL 6

EXT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES.DÍA

Sucre y su hermano en línea para comenzar un programa.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

A los pocos días de iniciar nuestro estudios, fuimos elegidos para un programa denominado Albión.

PANEL 7

INT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES.TARDE

Silueta de 10 personas.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Mi hermano Pedro y yo estuvimos entre los 10 jóvenes elegidos.

PANEL 8

INT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES.DÍA

Los rostros del científico y coronel del programa se muestran.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

El programa estaba dirigido por el científico Santiago Dávila y el coronel Tomás Mires.

PANEL 9

INT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES.TARDE

Se muestra el logo del programa.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

PROGRAMA ALBIÓN

PÁGINA 6

FLASHBACK

PANEL 1

EXT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES/CAMPO DE ENTRENAMIENTO.DÍA

Sucre entrenado con sus compañeros del programa haciendo flexiones de pecho.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Dentro del programa, todas las mañanas entrenábamos para mejorar nuestro físico y aumentar nuestra fuerza.

PANEL 2

INT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES/AULA.TARDE

El coronel José Mires explicando y enseñando en clases.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

En la tarde, aprendíamos sobre estrategia militar y geografía.

PANEL 3

EXT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES/CAMPO DE ENTRENAMIENTO.ATARDECER

En parejas combatiendo en la escuela militar y mejorando nuestras tácticas de pelea.



ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Para comprobar nuestros avances, los directores del programa organizaban combates, donde nos enfrentábamos entre nuestros compañeros.

PANEL 4

INT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES/CONSULTORIO MÉDICO.NOCHE

En un consultorio médico inyectando a Sucre con un suero desconocido.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

En las noches nos inyectaban una sustancia desconocida.

PÁGINA 7

FLASHBACK

PANEL 1

INT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES/DORMITORIOS.MADRUGADA

En la noche Sucre está leyendo con una vela para no despertar a sus compañeros ni a los guardias.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

En las madrugadas, mientras mis compañeros dormían, yo leía sobre historia y filosofía.

PANEL 2

EXT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES/CAMPO DE ENTRENAMIENTO.DÍA

Están cinco de los diez jóvenes elegidos y tres de los cinco están sin cabeza, en otras palabras murieron.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Pero un día, mis compañeros se empezaron a enfermar y desaparecer, uno por uno.

PANEL 3

INT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES/DORMITORIOS.TARDE
Sucre caminando con su hermano muerto en la lluvia llorando.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Entre ellos estaba mi hermano Pedro de Sucre y Alcalá, murió una noche en mis brazos.

PANEL 4

INT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES/LABORATORIO.NOCHE
Sucre es el único sobreviviente, está siendo conectado con cables en la espalda y se quedará 2 años durmiendo desde los 14 años.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Completamente solo, me llevaron a un laboratorio donde me conectaron a una máquina que me causaba gran dolor.

PÁGINA 8

FLASHBACK

INT.CARACAS/ESCUELA MILITAR DE JOSÉ MIRES/LABORATORIO.TARDE

PANEL 1

Sucre (16) conectado por medio de cables a una máquina. El científico y el coronel hablan sobre Sucre y su mejora.

NARRADOR

Caracas Venezuela, 1811.
Laboratorio Program Albión.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Narrando)

Estuve en una máquina por dos años, solo escuchando voces que murmuraban.

CIENTÍFICO DÁVILA

Los signos vitales están estables, si sobrevive, será una máquina militar letal.

CORONEL TOMÁS MIRES

Este joven será la mejor arma de guerra para el ejército realista y la destrucción de esos malditos patriotas.

PANEL 2

El rostro de Sucre calmado.



PANEL 3

El rostro de Sucre abriendo los ojos, levantándose.

PANEL 4

El rostro de Sucre luchando contra su dolor.

ANDRÉS DE SANTACRUZ
GENERAL, GENERAL

PÁGINA 9

INT.CARPA/CAMPAMENTO.NOCHE

PANEL 1

Sucre se levanta de su delirio y se encuentra en la carpa principal con Santacruz, para hablar de la estrategia de combate con algunos de los jefes de los batallones o escuadrones.

NARRADOR
De vuelta a 1822

ANDRÉS DE SANTACRUZ
General general! Se encuentra bien, mi general?
(le agarra del hombre a Sucre)

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE
Si, disculpen continuaré con la explicación de la estrategia.

PANEL 2

Sucre comienza a conversar sobre la estrategia con calma.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE
Como decía, los españoles saben que estamos en Chillogallo y que nuestra única ruta de movilizarnos es de Sur a Norte por las montañas.

PANEL 3

Sucre sigue hablando sobre la estrategia con más seriedad en su mirada.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Ellos tienen más artillería que nosotros y seguramente van a emplazar los cañones en las quebradas por donde pasaremos.

PANEL 4

Sucre sigue explicando, luego pregunta si alguien tiene dudas de su estrategia que comenzará en la noche del 23 de Mayo.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Pero, para sorprenderlos, el día veintitrés en la noche movilizaremos algunos de nuestros batallones hacia el oeste del Hunguiapurco y hacia la loma de Chilibulo, avanzando hacia el Ejido norte. Ahí los estaremos esperando y anticiparemos el ataque.

PANEL 5

Un coronel le argumenta su plan con preocupación por el terreno, mientras los demás escuchan el argumento del coronel sobre la estrategia de Sucre.

JOSÉ MARÍA CÓRDOVA

Mi general, aunque los hombres están convencidos con la lucha por la libertad, contra el ejército realista. El frío y lo difícil del sendero hace que mueran en el camino.

PANEL 6

Sucre comienza a hablar sobre su ejército a los generales y coroneles.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Te entiendo Córdoba, pero discrepo. Si un ejército no puede sobrevivir a un lodazal de un sendero escabroso, jamás podrá liberar una nación!

PANEL 7

Acercamiento al rostro de Sucre y les levanta el ánimo a sus colegas.

ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

Yo no dudo que nuestros hombres son más fuertes que cualquier sendero inhóspito. Así que si están por la patria, griten conmigo: ¡POR LA LIBERTAD!



PÁGINA 10 - 11

INT.MONTAÑAS/CHILLOGALLO/CARPA.NOCHE

PANEL 1

Son las 11:30 de la noche todos están junto a Sucre y a su plan, gritan con confianza y valentía.

ALGUNOS CORONELES DE LA DIVISIONES

POR LA LIBERTAD!! (Todos)

NARRADOR

22 de Mayo de 1822

Base Chillogallo

11:30 p.m.

PÁGINA 12

INT.MONTAÑAS/CHILLOGALLO/CARPA.NOCHE

PANEL 1

Sucre se queda en la carpa a solas, mientras comienza a sacar su espada.

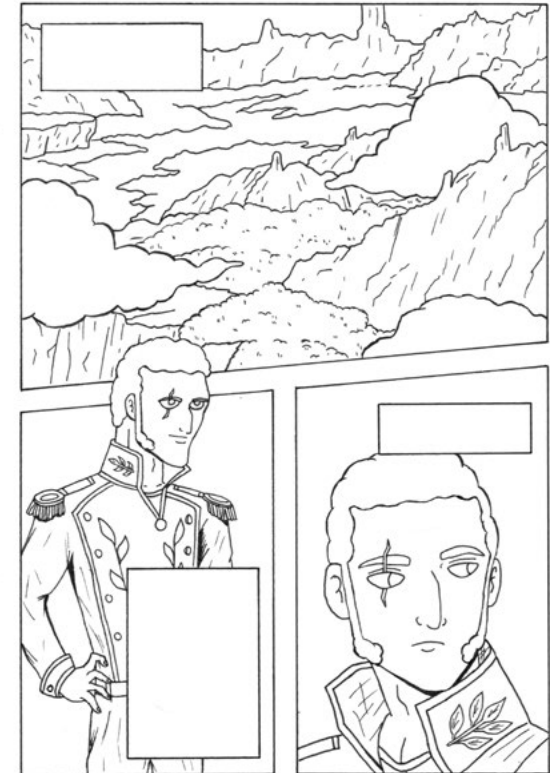
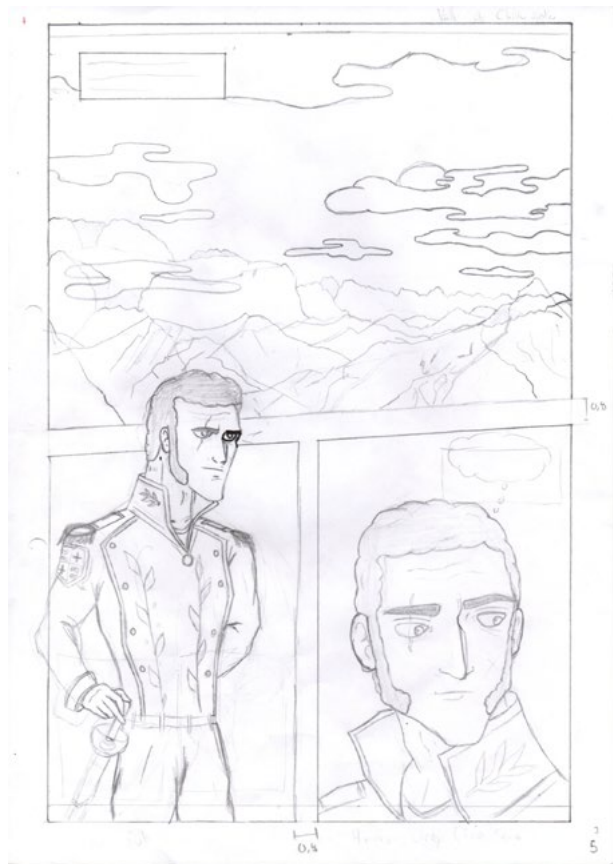
ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

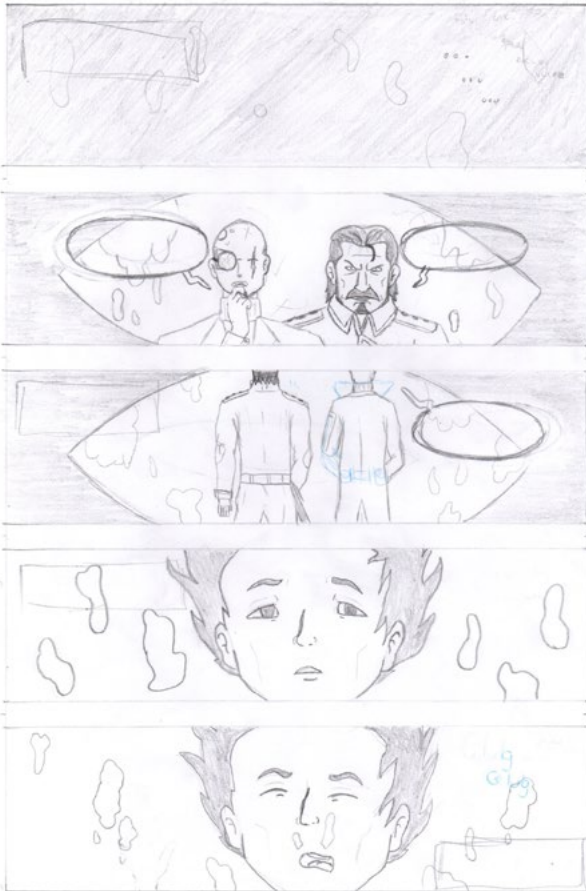
¡Voy por ti Aymerich!



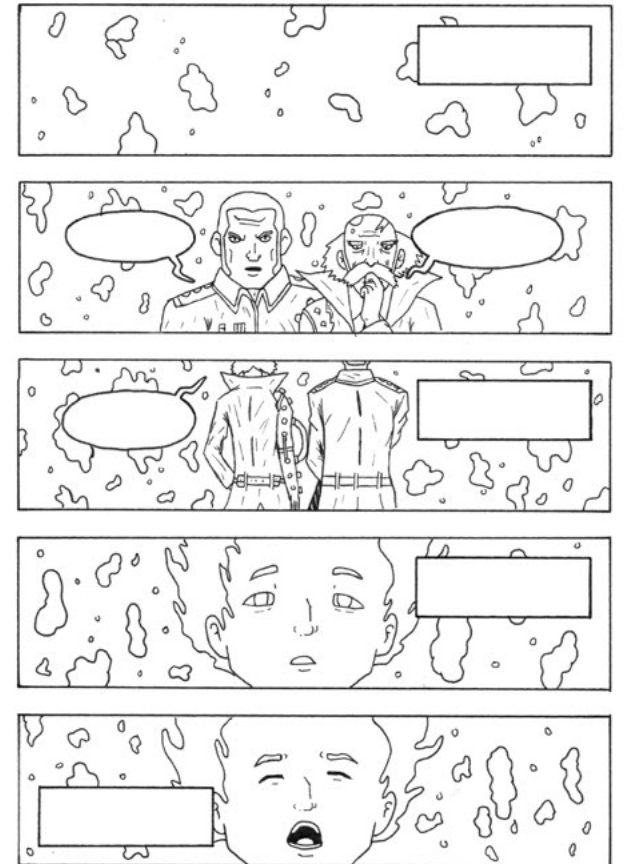
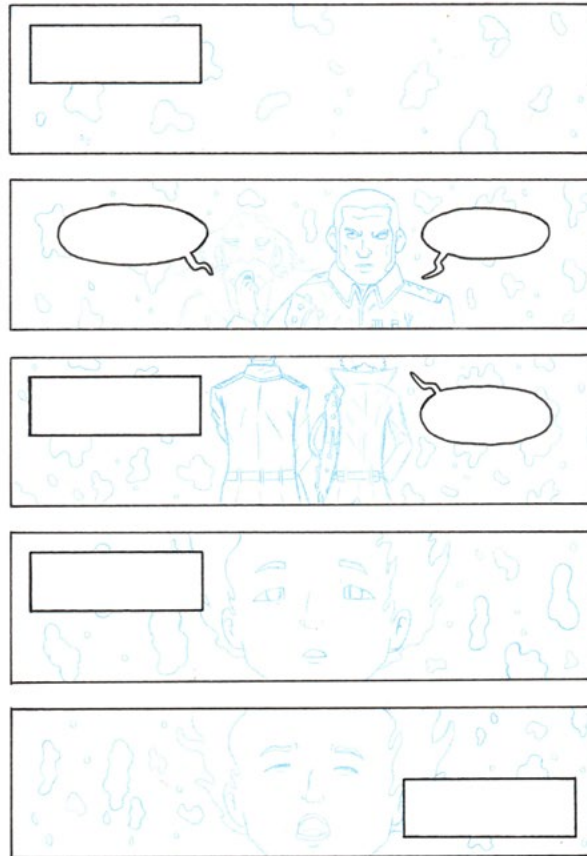
Anexo 5

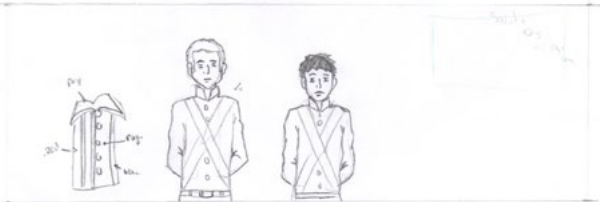
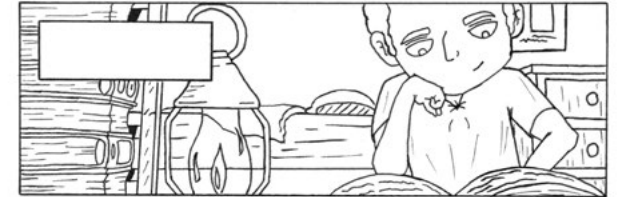
Bocetos. Proceso de bocetaje.





80



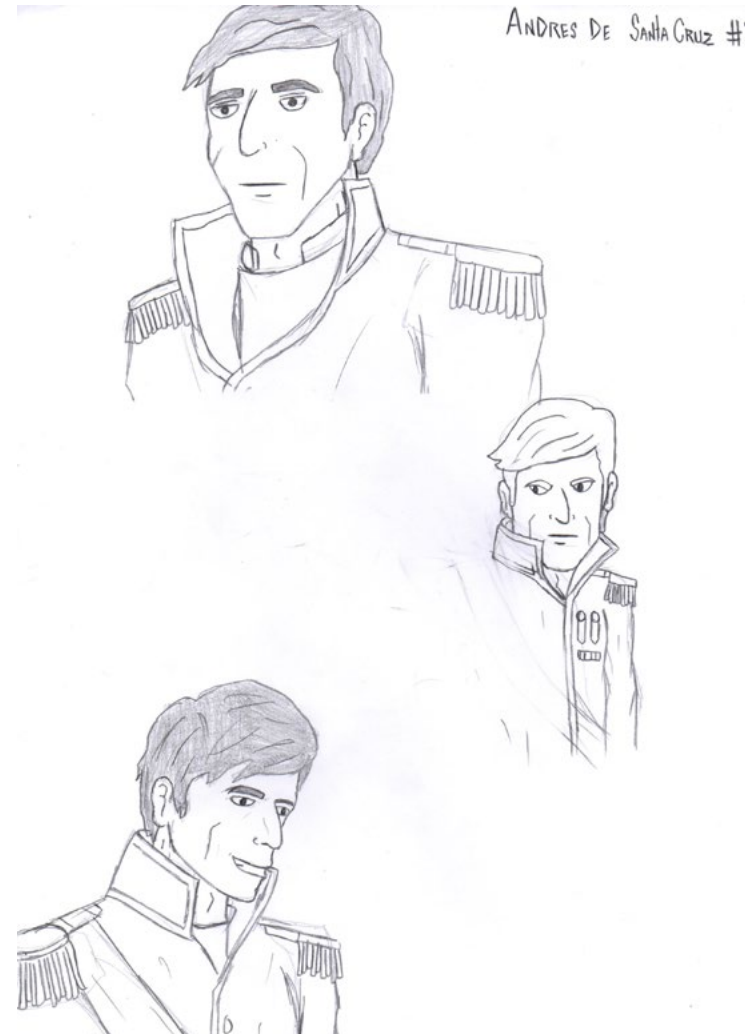
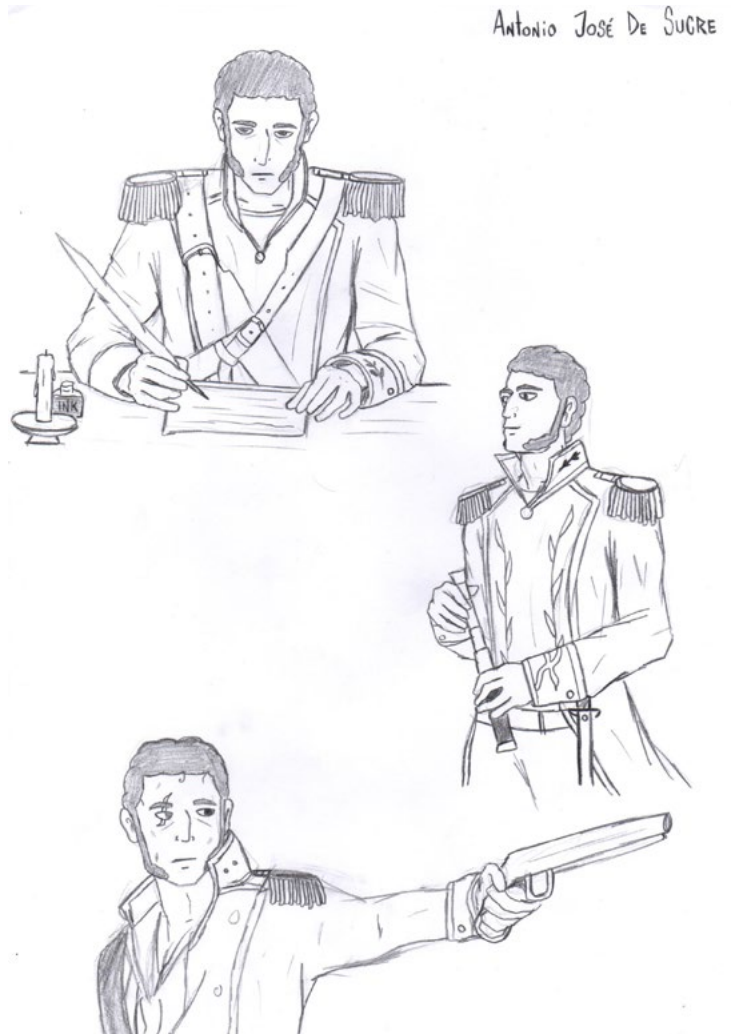


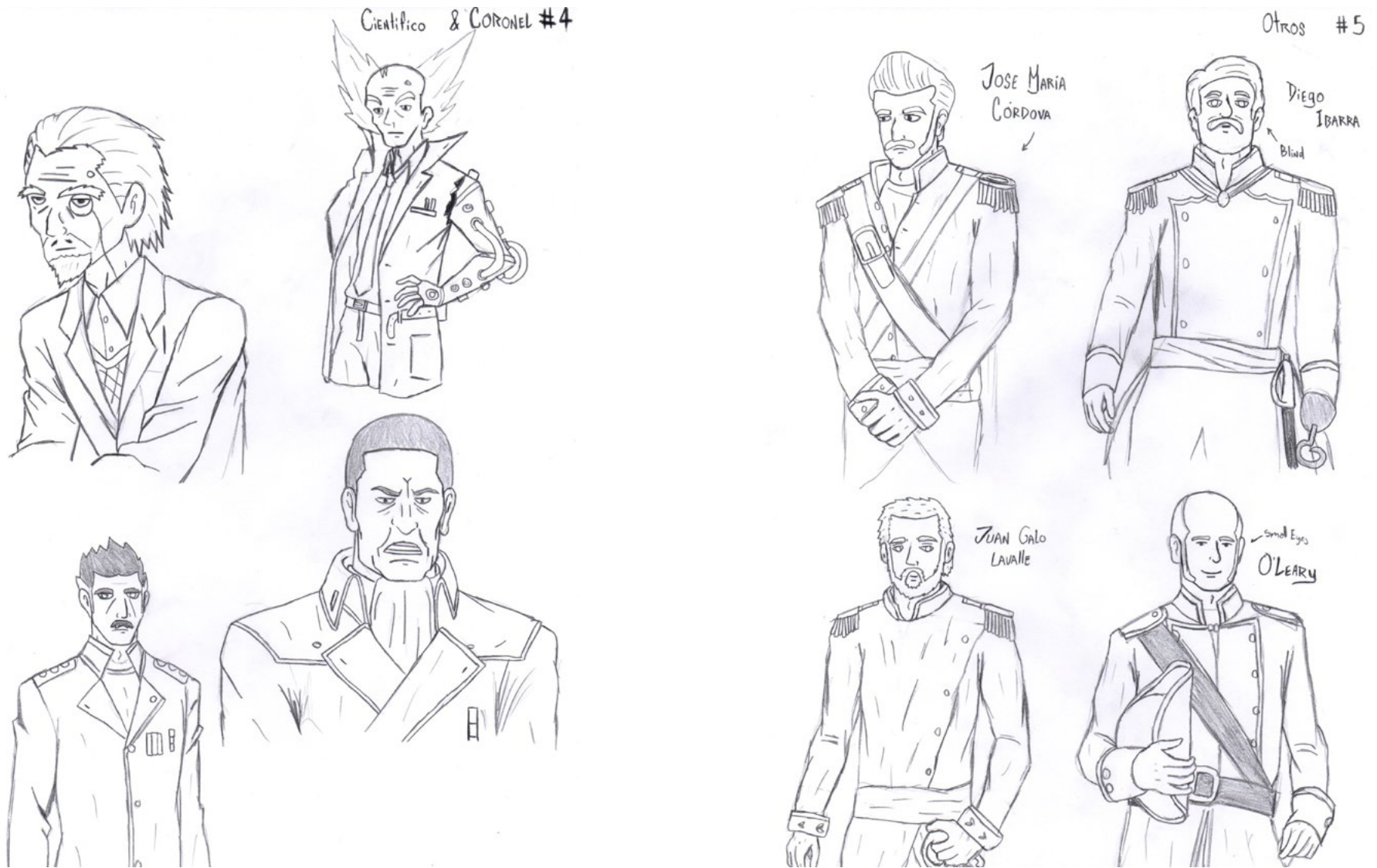
13



Anexo 6

Bocetos de personajes.

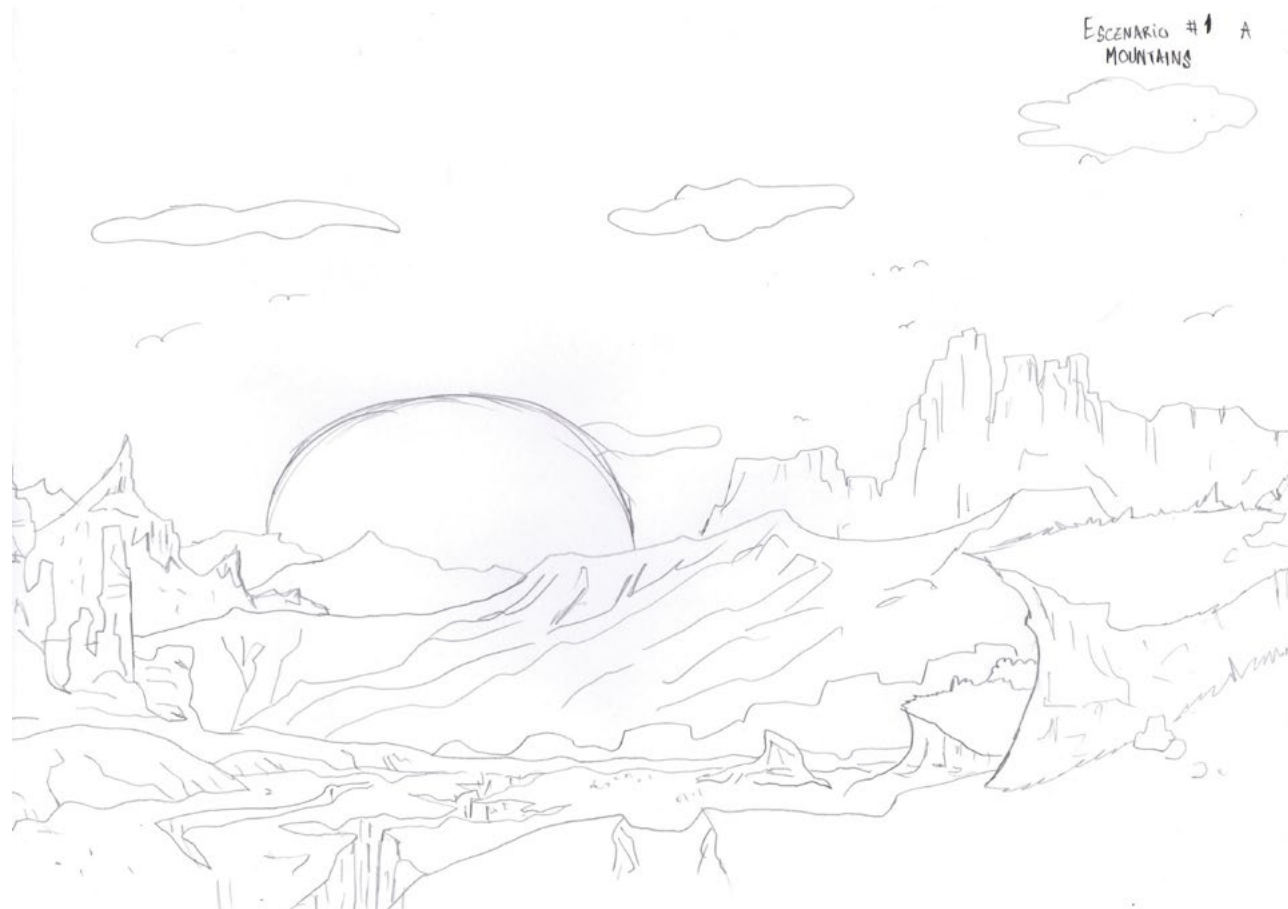






Anexo 7

Bocetos de escenarios.



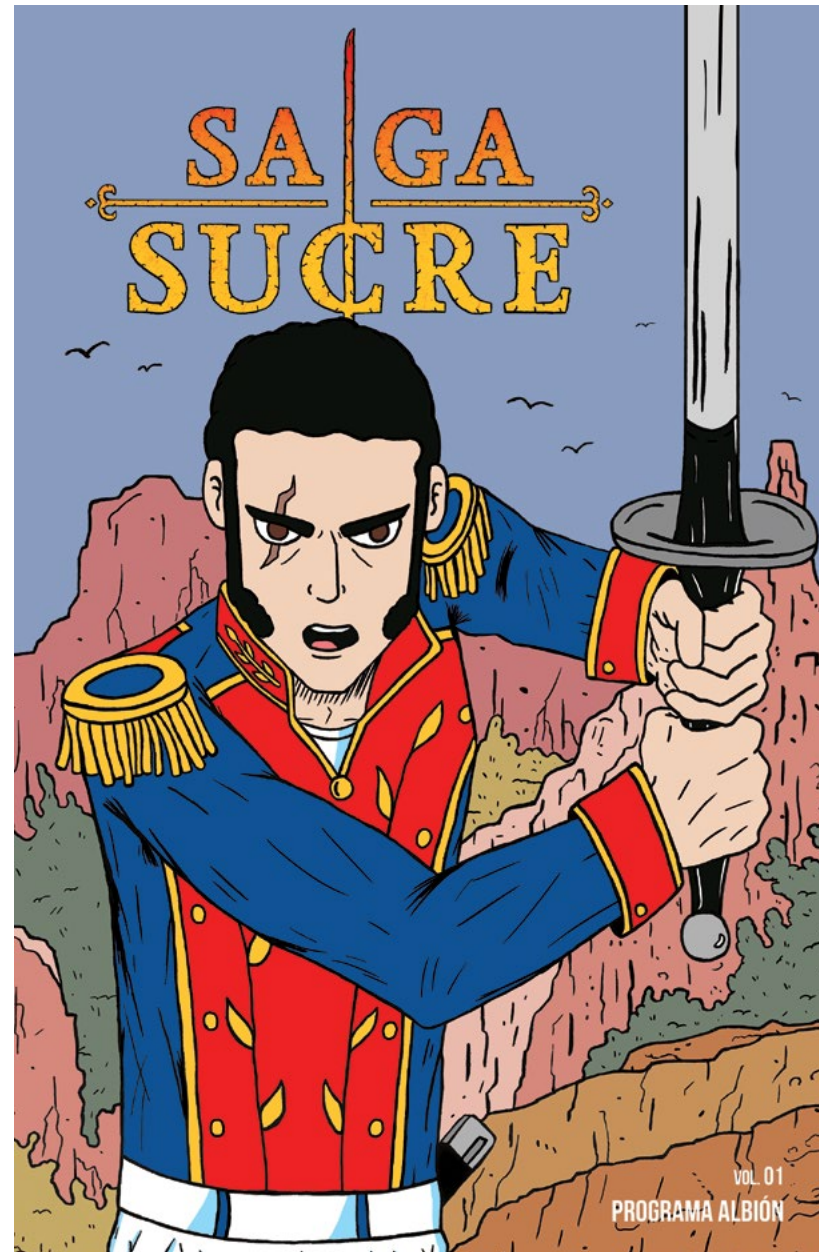




Anexo 8

Cómic "Saga Sucre"

Vol. 01 Program Albión.





SAGA SUCRE

VOL. 01

PROGRAMA ALBIÓN



ECUATORIALCOMICS@GMAIL.COM
WWW.EQUATORIALCOMICS.COM

PRIMERA EDICIÓN EQUATORIAL CÓMICS,
ENERO DE 2020
© 2020 EQUATORIAL CÓMICS
TEL: 265 1840
IMPRESO POR EQUATORIAL CÓMICS
AV. AMAZONAS 1-63 Y UNIDAD NACIONAL
CUENCA, ECUADOR

EDITOR
KEVIN VIVAR TORRES
GUIÓN, ILUSTRACIÓN Y DIAGRAMACIÓN
KEVIN VIVAR TORRES

ISBN: 978-916-30-5796-2

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ESTA PUBLICACIÓN NO PUEDE SER NI TOTAL NI PARCIALMENTE REPRODUCIDA, ALMACENADA, REGISTRADA O TRANSMITIDA
EN NINGUNA FORMA NI POR NINGUN MEDIO, SIN LA AUTORIZACIÓN PREVIA Y POR ESCRITO DEL EDITOR.



SAGA SUCRE

VOL. 01

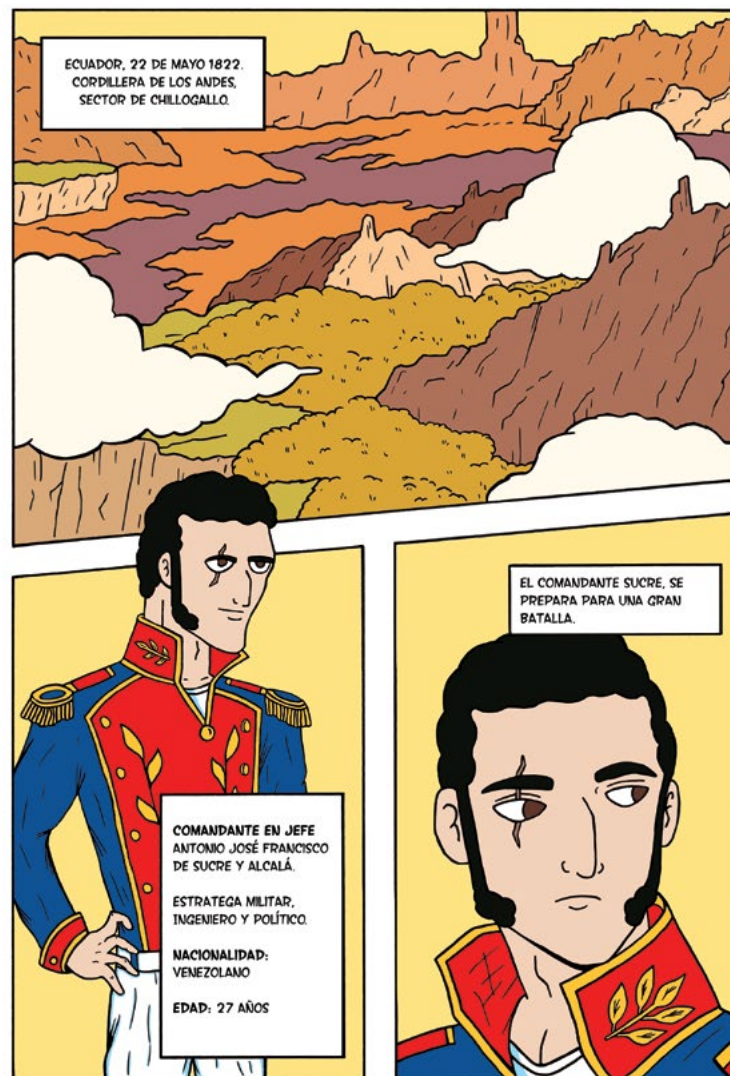
PROGRAMA ALBIÓN

CREADO POR

KEVIN VIVAR TORRES



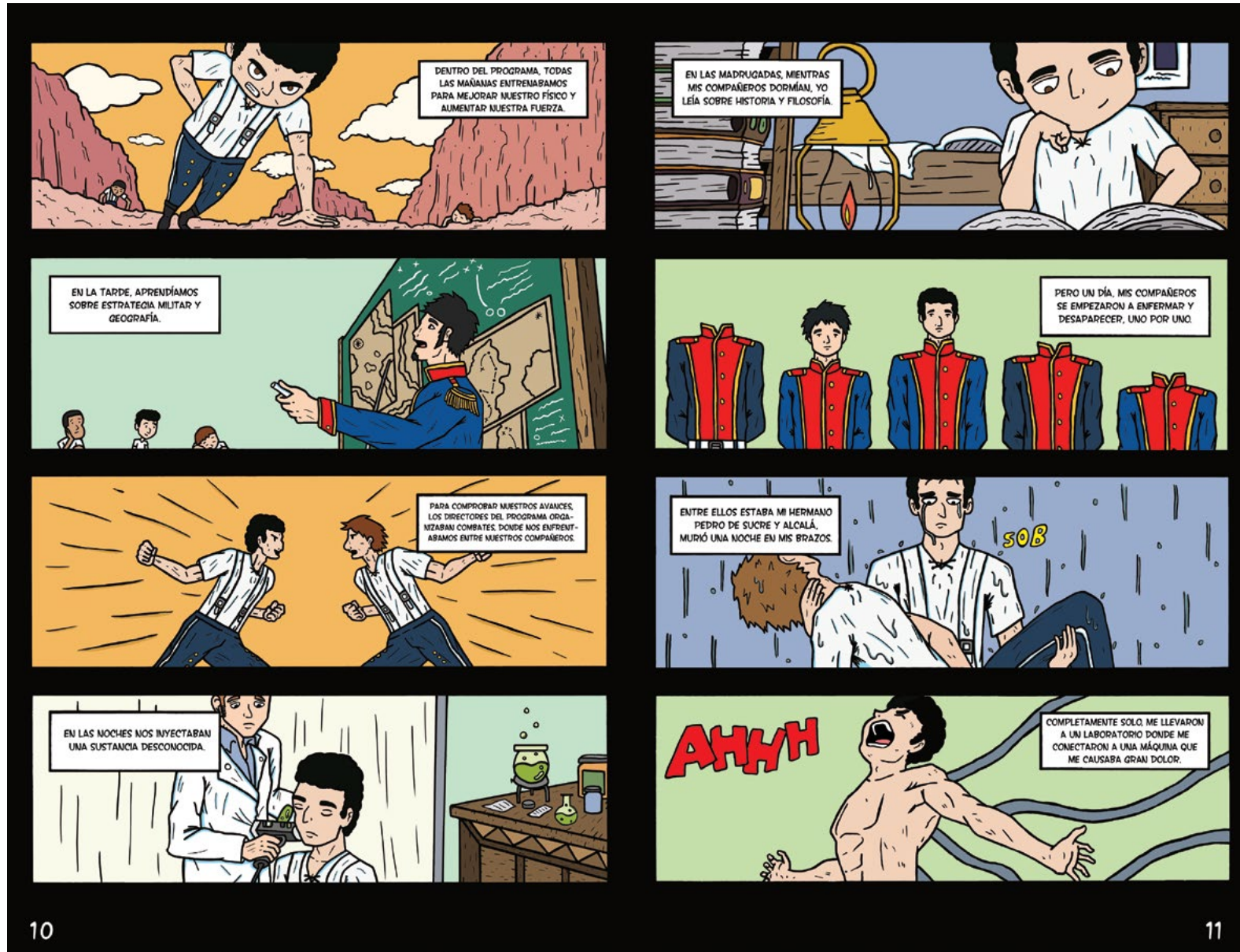
VOLUMEN 01
PROGRAMA ALBIÓN

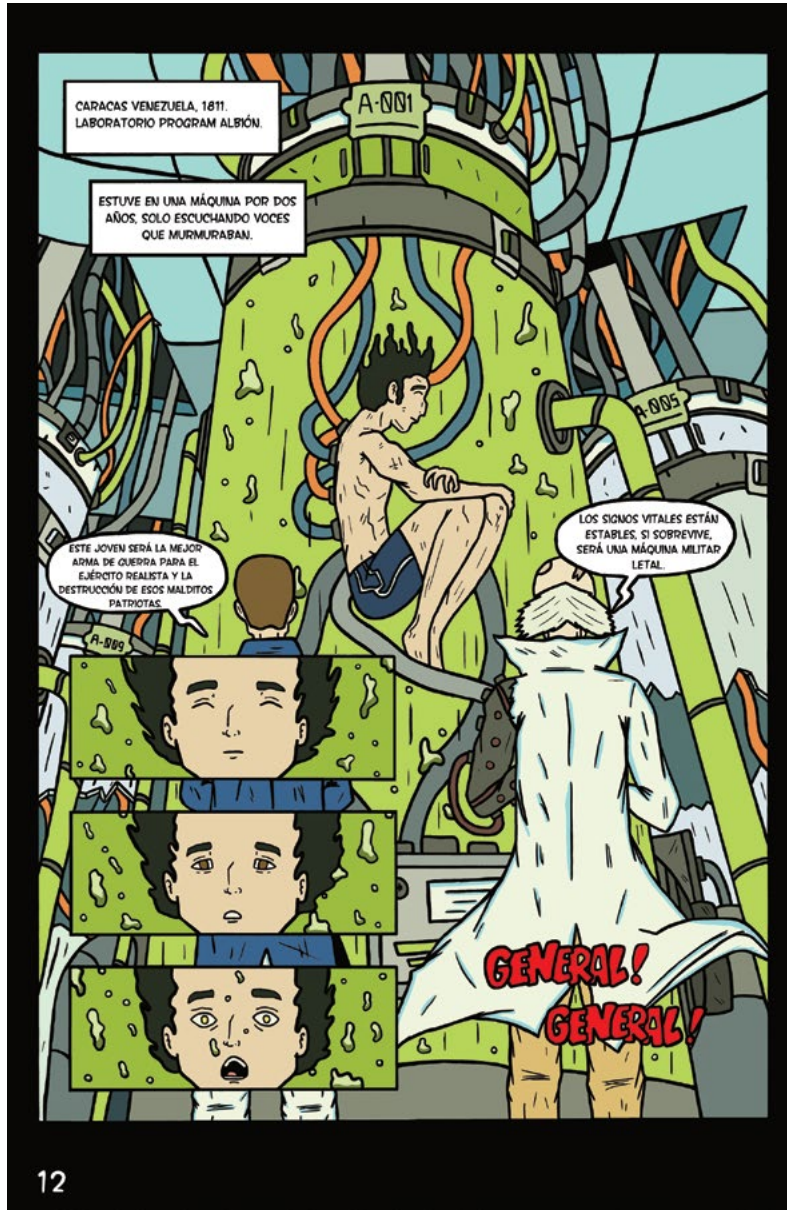


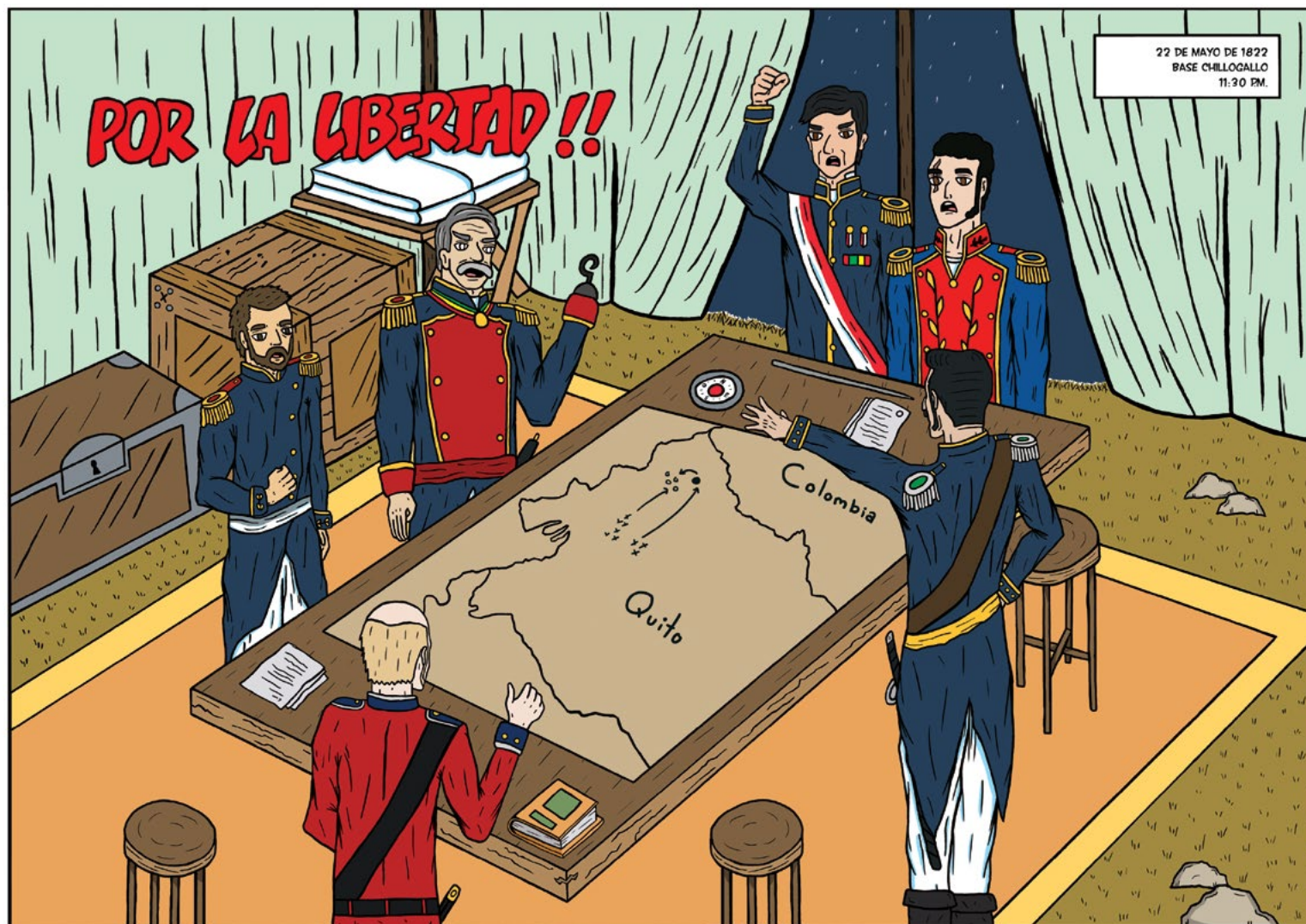




<p>AQUÍ ESTÁ FRÍO, OSCURO Y MOJADO, ADEMÁS ESCUCHO ALGUNAS VOCES.</p>	<p>MI NOMBRE ES ANTONIO JOSÉ DE SUCRE, NACÍ UN 3 DE FEBRERO DE 1795 EN CUMANÁ, CAPITANÍA GENERAL DE VENEZUELA.</p>	<p>MIS PADRES FUERON VICENTE DE SUCRE Y URBANEJA Y MARÍA MANUELA DE ALCALÁ.</p>	<p>CUANDO TENÍA 7 AÑOS, MI MADRE MURIÓ DE UNA GRAVE ENFERMEDAD.</p>
<p>PENSÉ QUE UN ADOLESCENTE SOPORTARÍA MEJOR ESTE TIPO DE EXPERIMENTOS.</p> <p>AL PARECER ESTE NUEVO INTENTO DE MEJORAR GENÉTICAMENTE A HUMANOS PARA CONVERTIRLOS EN MÁQUINAS MILITARES HA FRACASADO NUEVAMENTE.</p>			
<p>¿QUÉ ES ESTA SENSACIÓN? ¿EN DÓNDE ESTOY?</p> <p>SI NO RESPONDE, APAGARÉ LA MÁQUINA Y MORIRÁ.</p>	<p>MI PADRE NO SUPERÓ LA MUERTE DE MI MAMÁ Y A LOS 12 AÑOS ME ENVÍO JUNTO CON MI HERMANO A VIVIR CON EL TÍO ANTONIO.</p>	<p>A LOS 13 AÑOS, MI TÍO ANTONIO NOS INSCRIBIÓ EN LA ESCUELA DE INGENIERÍA MILITAR EN CARACAS.</p>	<p>A LOS POCOS DÍAS DE INICIAR NUESTRO ESTUDIOS, FUMOS ELEGIDOS PARA UN PROGRAMA DENOMINADO ALBTÓN.</p>
<p>NO QUIERO MORIR, ¡NO APAQUEN LA MÁQUINA!</p>			
<p>AHORA EMPIEZO A RECORDAR CÓMO TERMINÉ CONECTADO A ESTA MÁQUINA.</p>	<p>MI HERMANO PEDRO Y YO ESTUVIMOS ENTRE LOS 10 JÓVENES ELEGIDOS.</p>	<p>EL PROGRAMA ESTABA DIRIGIDO POR EL CIENTÍFICO SANTIAGO DÁVILA Y EL CORONEL TOMÁS MIREs.</p>	<p>PROGRAMA ALBTÓN.</p>
<p>8</p>			
	<p>9</p>		









ANOTACIONES







Anexo 9

Grupo Focal.





